100 STRON TA SAMA CENA

WSPANIAŁA OPOWIEŚĆ
JADE EMPIRE

COLD WINTER
DOBRA, SZYBKA ROZWAŁKA

DZIWNA? JESZCZE JAK...
PSYCHONAUTS

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • PS ONE • GAMEBOY

NEO PLUS

CZERWIEC 2005 (06/2005)
nr 77 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Resident Evil Outbreak File #2, Onimusha: Dawn of Dreams, Star Wars Battlefront 2, Forbidden Siren 2, Namco X Capcom

RECENZJE: Pariah, Stella Deus, Predator: Concrete Jungle, Wrestlemania 21, Digital Devil Saga, Still Life, Ford Mustang Racing, Motocross Mania 3, The Urbz DS, Roland Garros 2005, Tiger Woods DS, Star Wars Episode III Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

SPECJAŁ: Granie w ciemności, czyli wizja dziennikarza – o postrzeganiu gier przez media

JUŻ GRAMY
KILLER 7
TYLKO CHORE MÓZGI Z CAPCOM MOGŁY WYMYŚLIĆ TAKĄ GRĘ. ZACIEKAWIENI? I SŁUSZNIE...

JUŻ GRAMY
DZIESIĘĆ RAZY PSP
SPRAWDZAMY DZIESIĘĆ GIER: MGS ACID, NFS UNDERGROUND, FIFA, UNTOLD LEGENDS, I INNE

NEXT-GENY POKAZANE!
E3 2005
- SONY PLAYSTATION 3
- MICROSOFT XBOX 360
- NINTENDO REVOLUTION

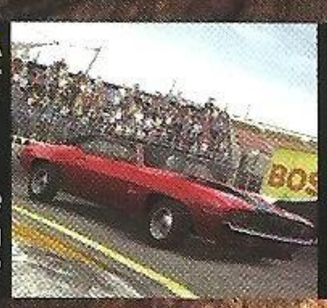
DWADZIEŚCIA STRON RELACJI!

EPICKI ROZMACH BITEW I PONAD STO POSTACI WALCZĄCYCH NA EKRANIE
SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Independent Press
9 771505 820004 06
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

GOD OF WAR
Nasz definitywny werdykt – czy Kratos zarządził?

FORZA MOTORSPORT
Jak prezentuje się odpowiedź Microsoftu na Gran Turismo 4?



SHADOW OF THE COLOSSUS
Nowa gra twórców kultowego ICO – kolejne informacje!

PLUS: Prosto z E3 – Nowa Zelda, Burnout Revenge, Black, Final Fight Streetwise, The Godfather, King Kong i masa innych!

odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA

Sul[illegible]ne/ Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!

zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

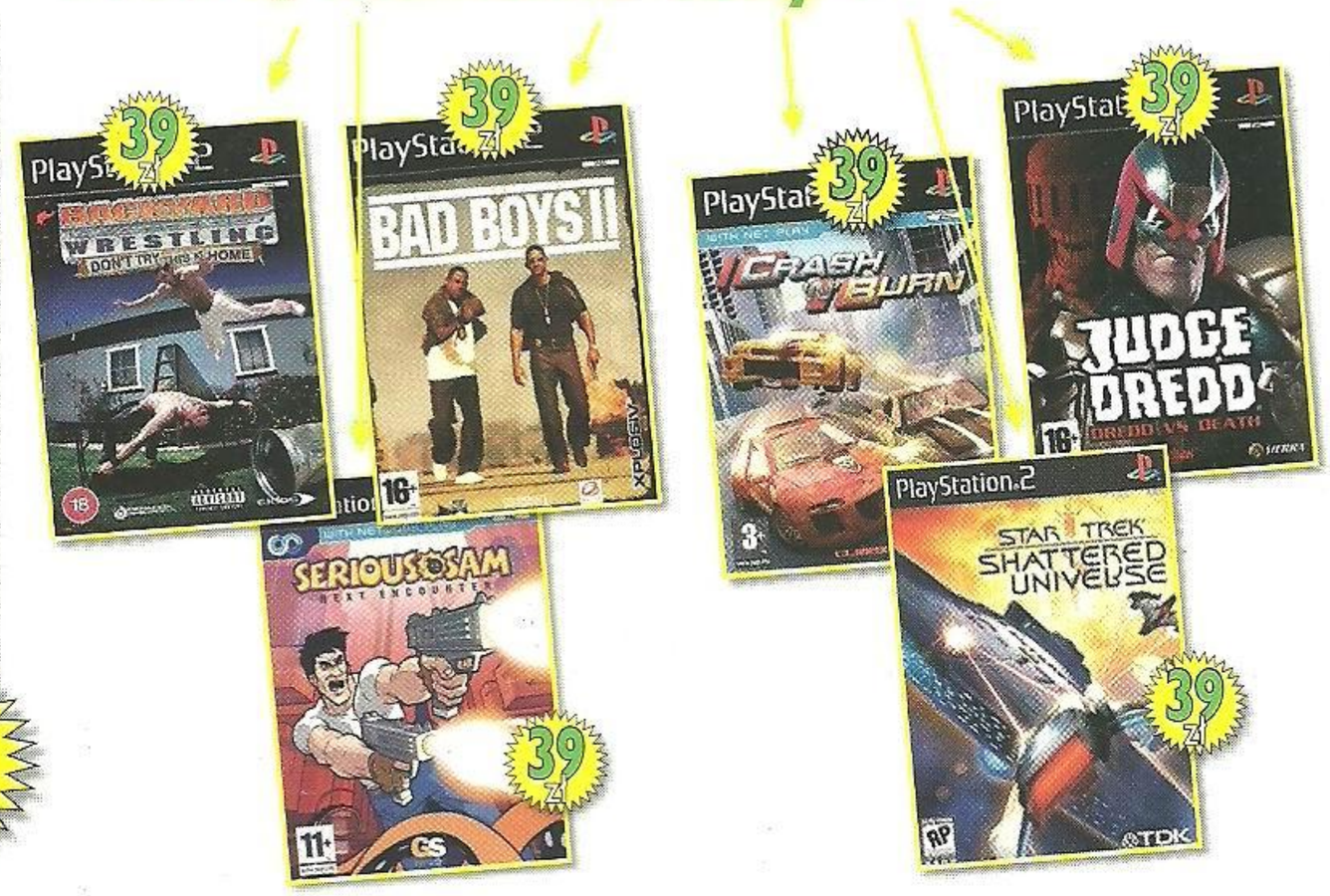
Medal of Honor
Wojna w Europie

+ koszulka gratis!

Zamówienie przedpremierowe
Premiera 24 czerwca 2005
Koszulka tylko do preorderów

185 zł

Nowe, wiosenne ceny !



PlayStation 2
+ karta pamięci 8 MB Sony
+ Formula One 2003
+ Getaway

799 zł

Twoja cena: 799 zł

PlayStation 2
+ karta pamięci 8 MB Sony

749 zł

Twoja cena: 749 zł

PlayStation 2
+ gra - gratis

699 zł

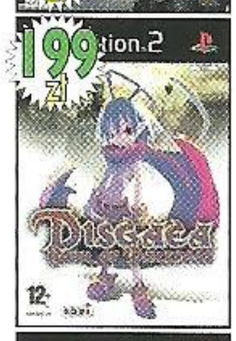
Twoja cena: 699 zł

PlayStation 2 silver

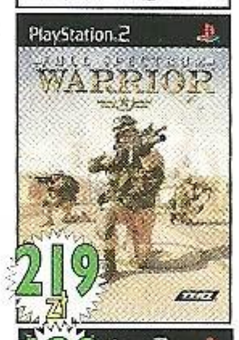
tel. www

Twoja cena: tel./www

229 zł



199 zł



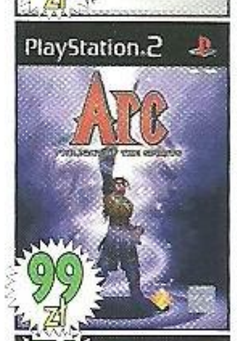
219 zł

129 zł

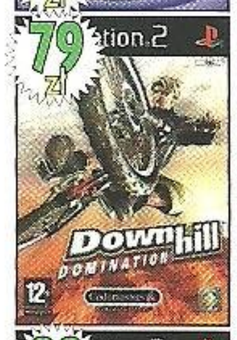
PLAYSTATION 2

ACE COMBAT 5	229
BROTHERS IN ARMS	199
BURNOUT 3	185
CALL OF DUTY Finest Hour	185
COLD FEAR	229
COLIN 2005	199
CONSTANTINE	199
DEATH BY DEGREES	239
DEF JAM Fight for NY	185
DEVIL MAY CRY 3	185
DISGAEA	199
EYETOY Play 2	tel./www
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
FULL SPECTRUM WARRIOR	219
GRAN TURISMO 4	229
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	299
GTA: San Andreas	199
KILLZONE	189
LEGO STAR WARS	199
MERCENARIES	229
METAL GEAR SOLID 3	219
MIDNIGHT CLUB 3	tel./www
MORTAL KOMBAT Deception	189
NANOBREAKER	239
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PLAYBOY: The Mansion	199
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	159
PROJECT SNOWBLIND	229
PSI-OPS	189
PUNISHER	219
RAINBOW SIX 3	179
RAINBOW SIX: Lockdown	219
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
SHADOW OF ROME	185
SINGSTAR + mikrofony	179
SINGSTAR Party + mikrofony	179
SLY 2	239
SOCOM II + headset	199
SPLINTER CELL: Chaos Theory	199
STAR WARS: Episode III	tel./www
SUIKODEN IV	229

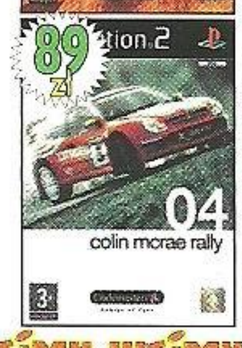
89 zł



99 zł

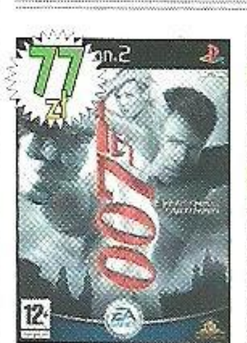


79 zł



89 zł

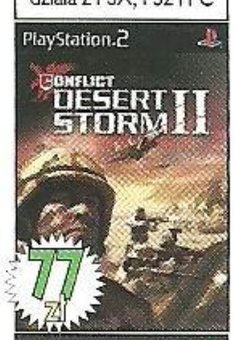
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
TOTAL CLUB MANAGER 2005	149
UEFA CHampions League 2005	185
URBZ: Sims in the City	169
WŁADCA PIERSCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239
Platinum PS2:	
007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	99
AUTOMODELLISTA	79
BATMAN: Rise of Sin Tzu	79
BEYONG GOOD&EVIL	89
BLOODY ROAR 4	79
BURNOUT 2	77
CASTELVANIA: Lament of Innocence	79
CATWOMAN	77
COLIN 04	89
CONFLICT DESERT STORM 2	79
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	59
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
F1 2003	99
FIFA 2004	77
FINAL FANTASY X	79
FINAL FANTASY X-2	77
FORMULA ONE 2003	59,90
GETAWAY	79
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	79
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GRANDIA 2	99
GTA: Vice City	119
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HAUNTING GROUND	129
HEAD HUNTER: Redemption	139
JAK 2	79
JAK 3	79
JUDGE DREDD	39
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty	99
MIDWAY ARCADE TREASURE	79



77 zł

62 zł

działa z PSX, PS2 i PC



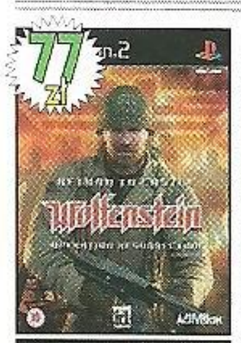
77 zł

119 zł

MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
MOTO GP 3	79
NFS Underground	77
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
R: RACING-	139
RATCHET & CLANK	79
RATCHET & CLANK 2	79
RATCHET & CLANK 3	79
RAYMAN 3	99
RED DEAD REVOLVER	79
RICHARD BURNS RALLY	79
SECOND SIGHT	79
SERIOUS SAM	39
SILENT HILL 4	119
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SOCOM	79
SOCOM II	79
SOUL CALIBUR 2	119
SPIDER-MAN	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	119
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SPY VS SPY	139
SSX 3	77
STAR TREK: Shatered Universe	39
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	69,90
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TIGER WOODS 2004	77
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	79
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE 2	129
X-MEN LEGENDS	119
XIII	59
WARHAMMER 40 000	69
WHIPLASH	69
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	79
WWE: Here Comes The Pain	119

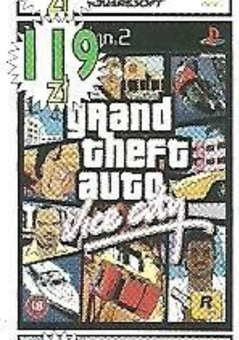
Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel.,www
Accessory pack / Triple pack Sony.	199
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229



77 zł

79 zł



119 zł

79 zł

Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Headset Logitech (nowy model)	139
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video do 3 konsol	45
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca Joytech	69
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Network Adapter	189
Optyczny kabel	29,90
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	12,90
Zestaw Sony: DualShock 2, MC 8 MB pilot	199

PLAYSTATION PORTABLE

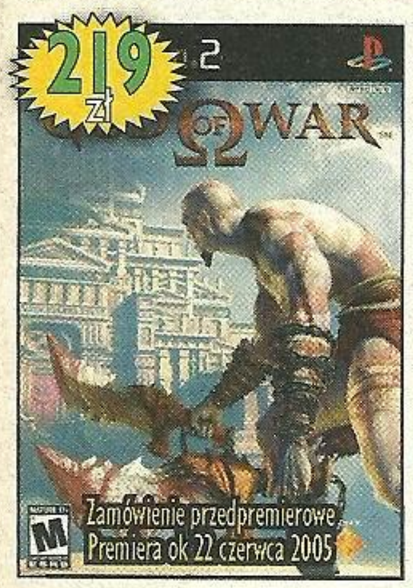
UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	229
RIDGE RACER	229
METAL GEAR ACID	229
NEED FOR SPEED RIVALS	259
ATV OFFROAF FURY	229
NBA 2005	229
DYNASTY WARRIORS	259
WORLD TOUR SOCCER	229
TWISTED METAL HEAD-ON	229
APE ESCAPE	229
FIFA SOCCER	259

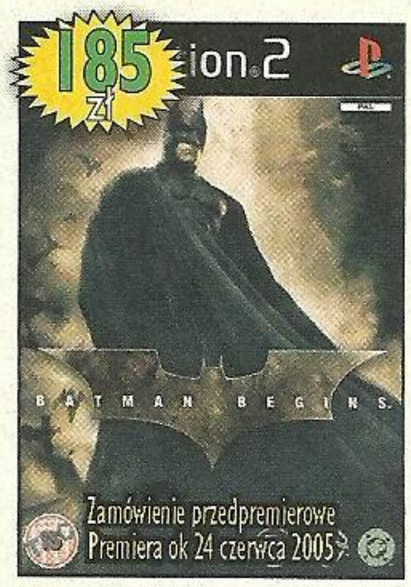
Akcesoria:

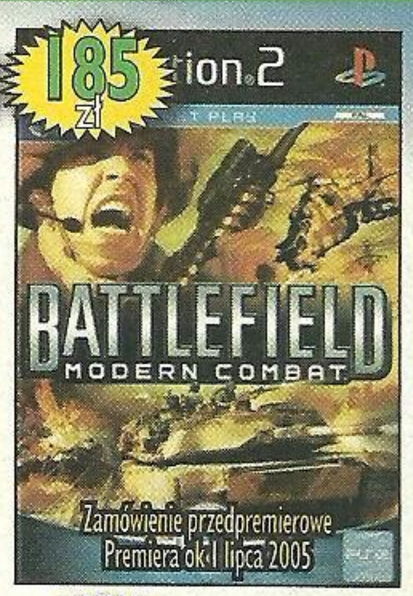
PSP Value Pack JAP	1299
Protector Kit	69

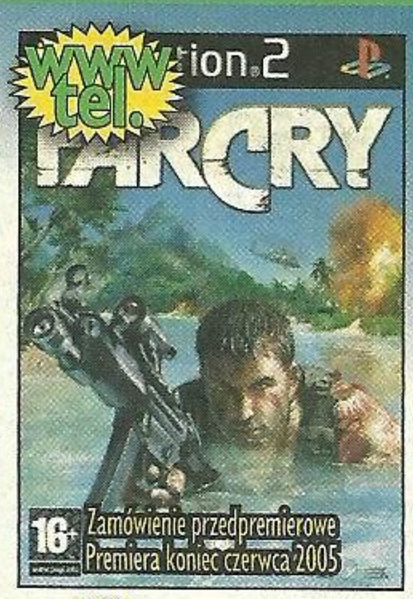
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

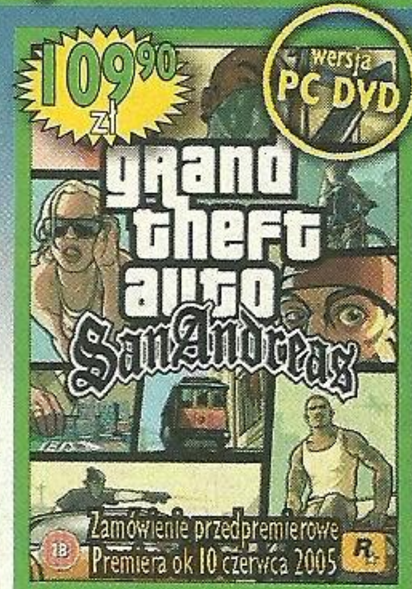
specjalny newsletter – pierwszy dowiedz sie o preorderze na Xboxa 360! – tylko na www.ultima.pl!

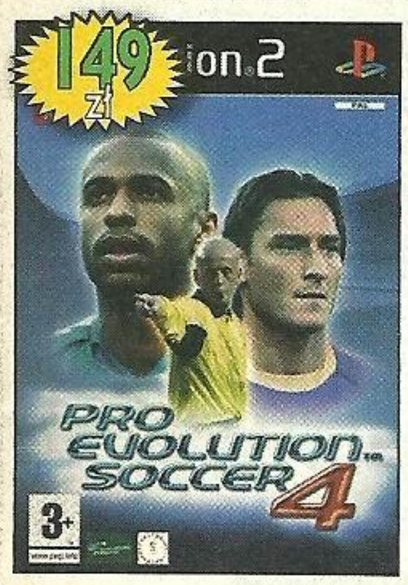


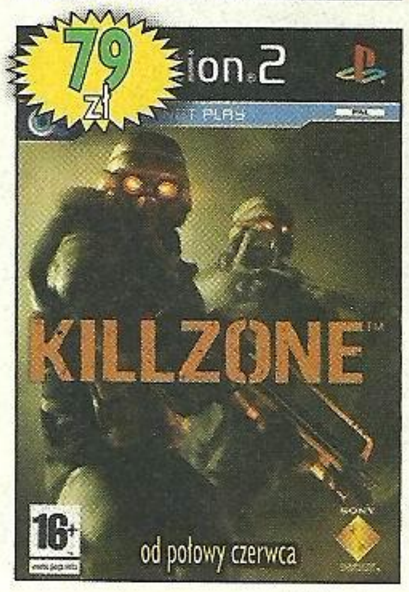


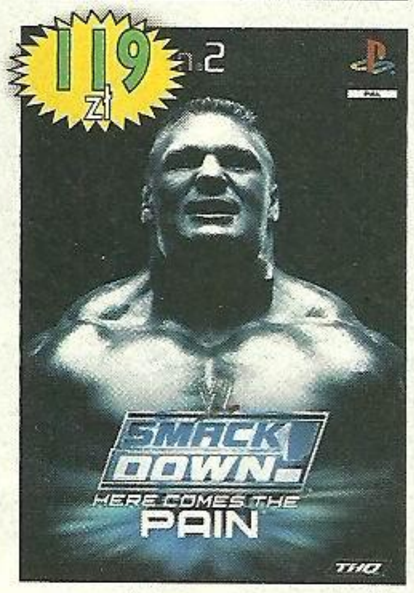


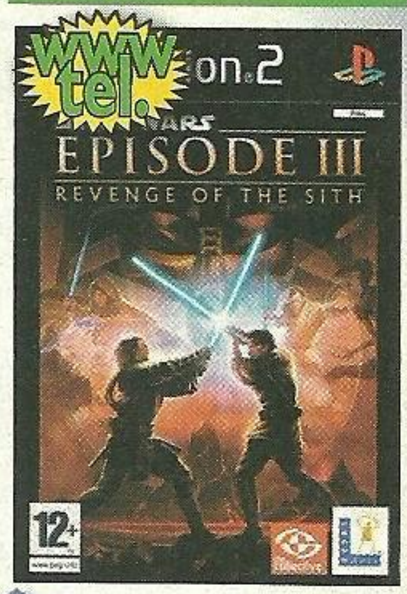


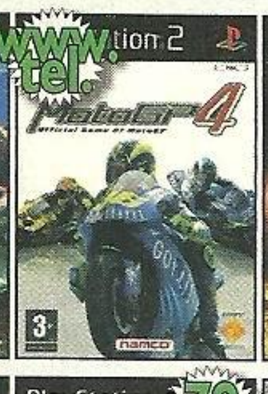


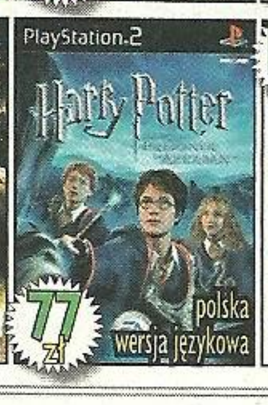


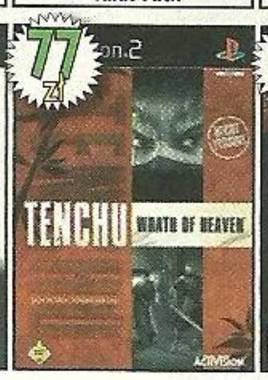


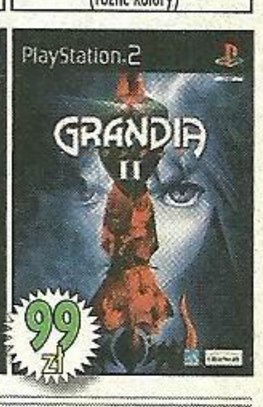












PLAYSTATION/PS ONE

FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR I	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR I	29,90
WORMS ARMAGEDDON	39

Akcesoria:

PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90

GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BATEN KAITOS	229
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FIGHT NIGHT: Round 2	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	195
HARVEST MOON	139
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139

MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	149
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NFL STREET 2	199
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
RESIDENT EVIL 4	219
SOUL CALIBUR 2	119
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	219
ZELDA Wind Waker	139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
F-ZERO	119
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
PIKMIN	99
RESIDENT EVIL 1	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	59

X-BOX

007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79

HALO	159
HALO 2	259
HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
MERCENARIES	239
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PRO EVOLUTION SOCCER 4	159
ODDWORLD: Stranger's Wrath	189
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SPLINTER CELL: Chaos Theory	239
SSX 3	79
STAR WARS: Episode III	229
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
UNREAL CHAMPIONSHIP	189
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
RGB Scart + Optic Out	72
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
BALDURS's GATE: Dark Alliance	99
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO ADVANCE 4	149
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
METAL SLUG ADVANCE	199
NFS: Underground 2	139
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	199
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219

POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok	39
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
SUPER MARIO BALL	199
SWORD OF MANA	169
TONY HAWK Underground 2	199
URBZ Sims in the City	139
ZELDA Mihish Cap	189
GAMEBOY ADVANCE SP + gra	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lupa GBA SP	29,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59

NINTENDO Dual Screen

SUPER MARIO 64	179
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
MR DRILLER	179
WARIO WARE TOUCHED	179
PROJECT RUB	179
NEED FOR SPEED Underground 2	139

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen + demo Metroid Prime Hunters	649
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55
Torebka-saszetka na konsole	55

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

menu / neo plus 77 czerwiec 2005

Witajcie!

Wiemy już, jak będą wyglądać konsole nowej generacji. Mniej więcej znamy także ich moc i wstępne terminy, w jakich pojawią się na rynku.

Oczywiście, jak to na ogół z nowościami bywa, nie będą one tanie. W poczytnym japońskim dzienniku pojawiła się ostatnio, zasłyszana z ust jednego z japońskich bonzów Sony, informacja o cenie PlayStation 3, która podobno ma „nie przekroczyć 50 tysięcy jenów". Czyli 465 dolarów, lub jak też wolicie – 370 euro. Nieźle. Z kolei w USA największa sieć sklepów z grami i konsolami Electronic Boutique przyjmuje już zamówienia przedpremierowe na gry dla Xboxa 360, w cenie 59,99 dolarów. Czyli mniej więcej o 15-20 dolarów więcej, niż w przypadku gier na obecne konsole.

Nowe, lepiej wyglądające gry wymagają większych nakładów – budżetu, zasobów ludzkich i tym podobnych. Dlatego bardzo ważne jest, by Sony, Microsoft i Nintendo dostarczyły developerom tak zwane middleware, czyli środowisko programistyczne z gotowymi narzędziami do produkcji. Takie środowisko w postaci DirectX oferował Xbox, dzięki czemu zyskał sobie wśród autorów gier opinię sprzętu najprzyjemniejszego w programowaniu.

Z wypiekami na twarzy śledziłem konferencje prasowe trzech gigantów naszego rynku; każda na swój sposób rozczarowała. Trzej weseli panowie z Microsoftu dali popis tekstami o *Zen Grania* (ciągle mi się chce śmiać...) i miliardzie użytkowników, Sony pokazało masę renderowanych animacji (choć oczywiście nikt się do tego otwarcie nie przyzna) i nic grywanego, zaś Ninny podczas triumfalnych demonstracji Nintendo Revolution oraz GB Micro (który, swoją drogą, wygląda słodko) pokazało tylko obudowę Revo... Ale i tak działo się wiele. Zapraszam do obszernej i, jak zawsze, naocznej relacji z wystawy (Expo – Exposition czyli wystawa, a nie targi).

Electronic Entertainment Expo to jednak nie wszystko, czym żyjemy w tym miesiącu, choć oczywiście zajęło ładny kawałek numeru. Wprawdzie w okresie poprzedzającym E3 nowych gier nie ukazało się zbyt wiele, to jednak mieliśmy pełne ręce roboty. Xbox zarządził z Forza Motosport i Jade Empire, świętujemy triumfalny wjazd do Europy God of War na PlayStation 2, wystawiamy cenzurkę nowym shooterom fpp w postaci Pariaha i Cold Winter, a także testujemy dziesięć ukończonych i wydanych już na amerykańskm rynku gier na PSP (ach, jak przyjemnie było je obierać z folii). Na deser zaś zapraszamy do zapoznania się z naszymi wrażeniami z przedpremierowych testów efektownego Spartan: Total Warrior oraz wykręconego Killer 7.

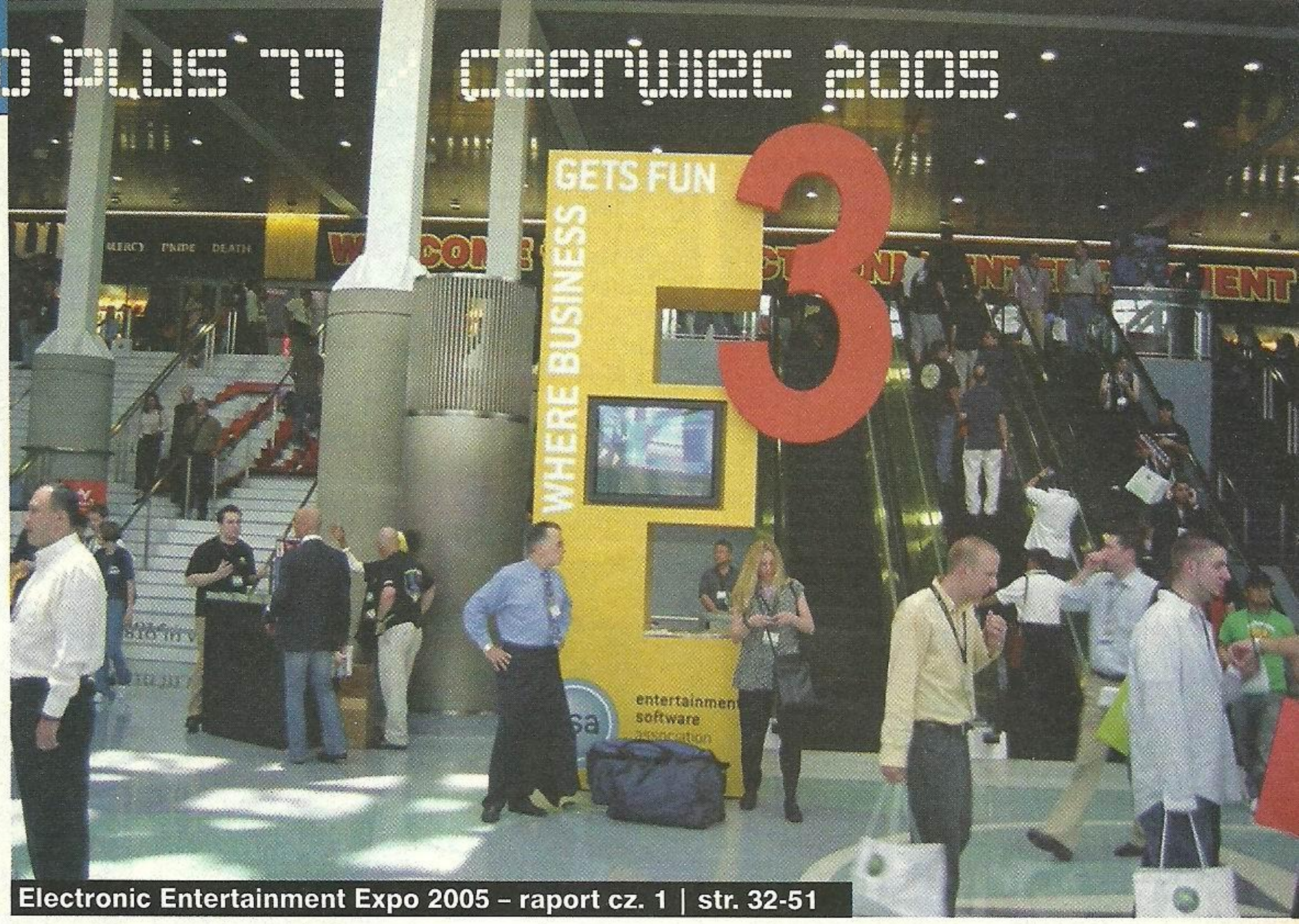
W następnym numerze dalszy ciąg relacji z E3 i, jak zwykle, kilka niespodzianek.

Do przeczytania!

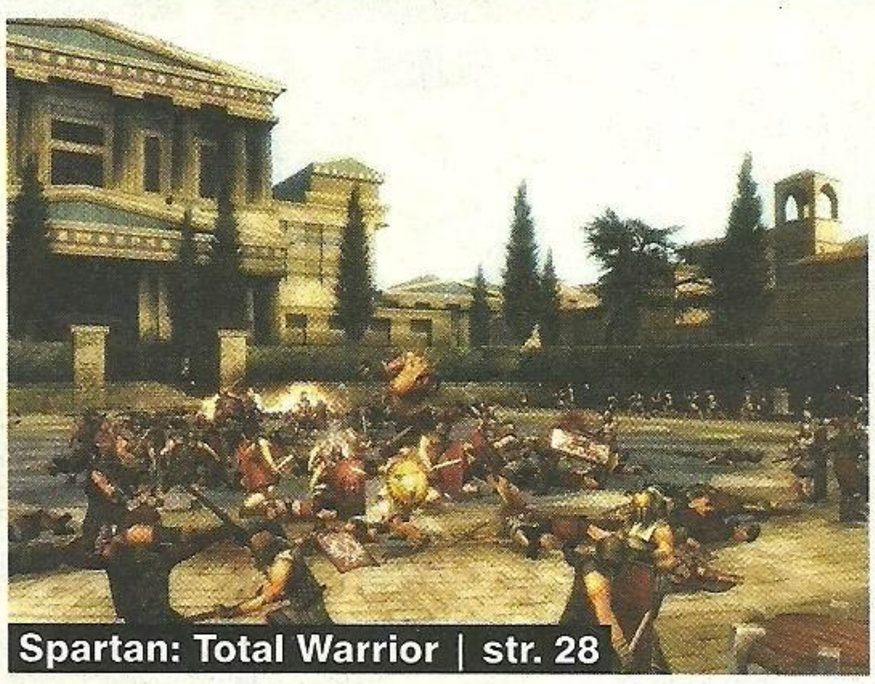
Gulash ■

Robocza muza: Thievery Corporation... Massive Attack – Unleashed OST... 3 Doors Down – Seventeen Days... Conan the Barbarian OST (Kitchen/Orgy)

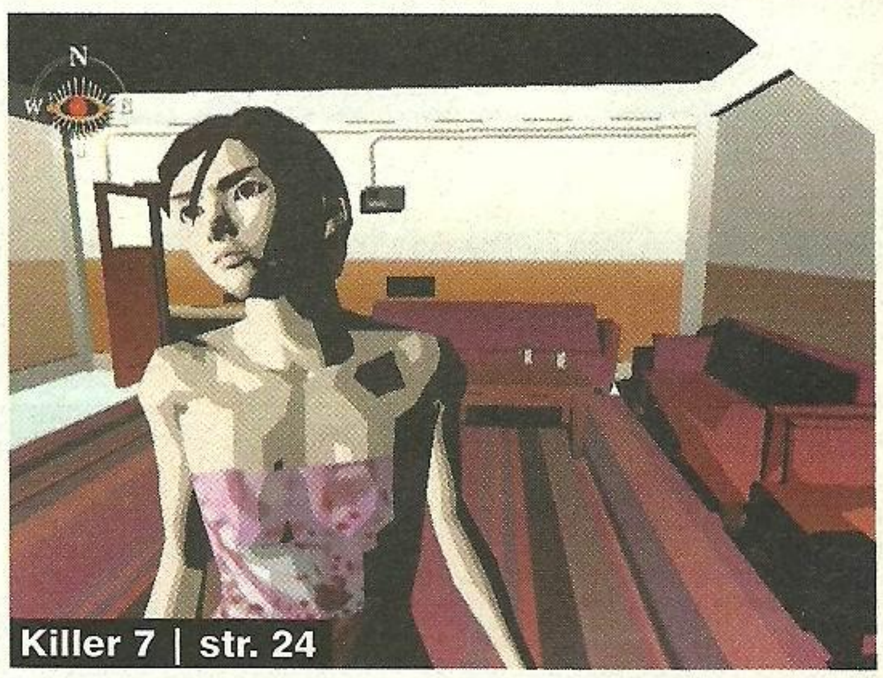
Hugs&Kisses: Asik & Olo & Eryś – zawsze z Wami, kochani.
Greetz: David 'tha man' Jaffe – God of War to najlepsze nowe IP w tym roku



Electronic Entertainment Expo 2005 – raport cz. 1 | str. 32-51



Spartan: Total Warrior | str. 28



Killer 7 | str. 24

Forza Motorsport | str. 72

God of War | str. 58

Jade Empire | str. 80

Revenge of the Sith | str. 56

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

E3 2005 32
Los Angeles zdobyte – prezentujemy PS3, Xboxa 360 i Nintendo Revolution,a także masę nowych gier. 20 stron relacji!

Spartan: Total Warrior 28
Uwaga: to nie sequel, tylko zupełnie nowy projekt. To wręcz niespotykane. Krótko: wielka rzeźnia w mitycznych klimatach.

Killer 7 24
Chore umysły z Capcom zapraszają do swojej najnowszej produkcji. Trzeba to powiedzieć: Capcom ma jaja ze stali.

Granie w ciemności, czyli wizja dziennikarza 52
Jak postrzegają gry poważne media? Gościnny występ Samuraaia.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Animal Soccer World 64
7 Sins 54
Cold Winter 68
Cyclone Circus 64
Digital Devil Saga 55
God of War 58
Gotcha 64
Hello Kitty Mission Rescue 67
Masters of the Universe He-Man: Defender of Grayskull 67
Motocross Mania 3 77
Ford Mustang Racing 77
Forza Motorsport 72
Jade Empire 80
MX World Tour feat. Jamie Little 64
Pariah 70
Predator: Concrete Jungle 66
Psychonauts 78
Roland Garros 2005 67
SingStar PopWorld 67
Spy vs Spy 64
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith 56
Stella Deus 71
Still Life 63
The Urbz 62
Tiger Woods PGA Tour 62
Wrestlemania 21 76

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Gangsta's Paradise 84
Ciąg dalszy podróży po San Andreas...

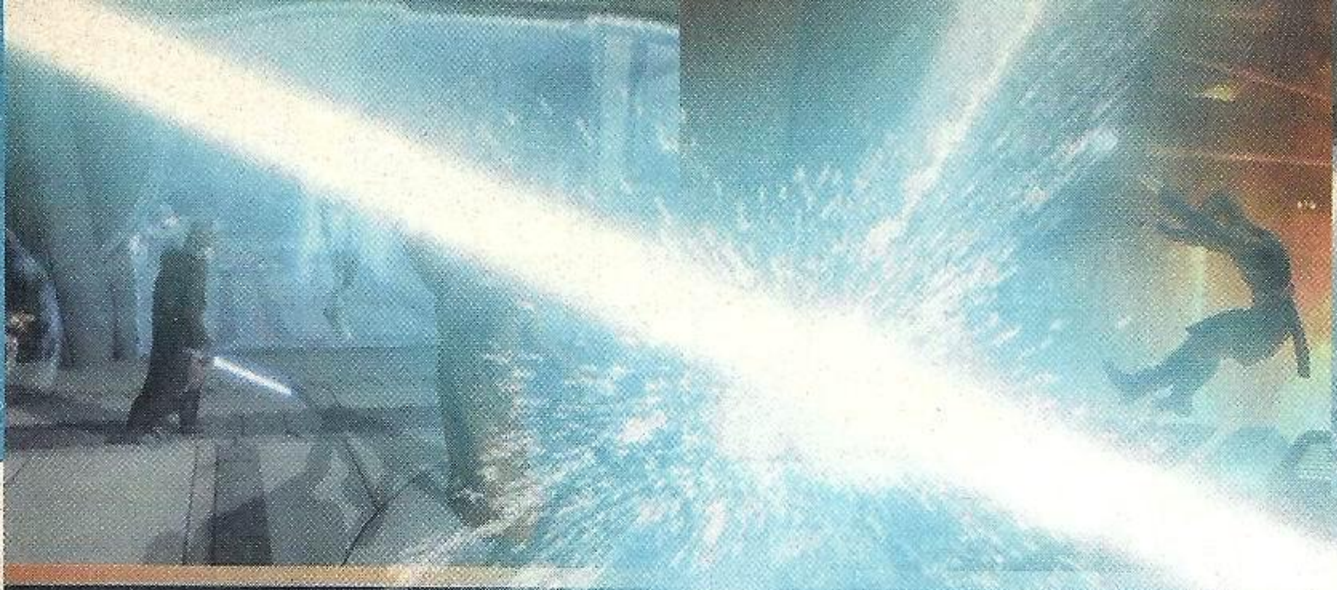
Online 85
Co w sieci piszczy?

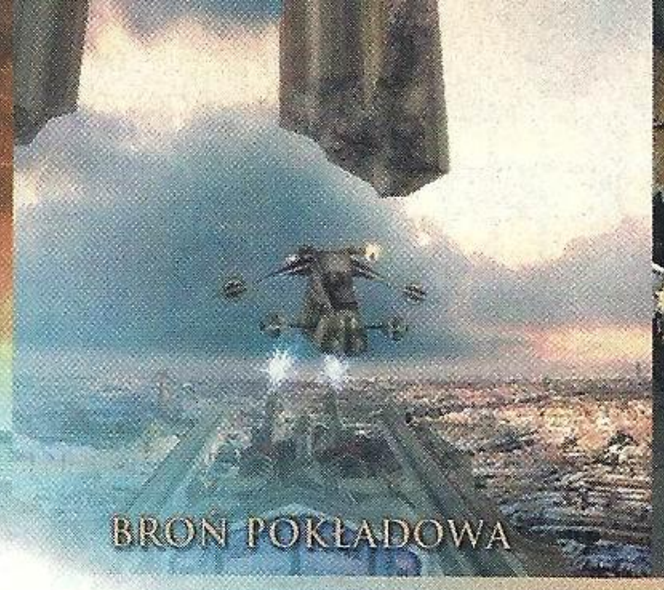
Fight Club 86
Krew i honor – wszystko o fighterach.

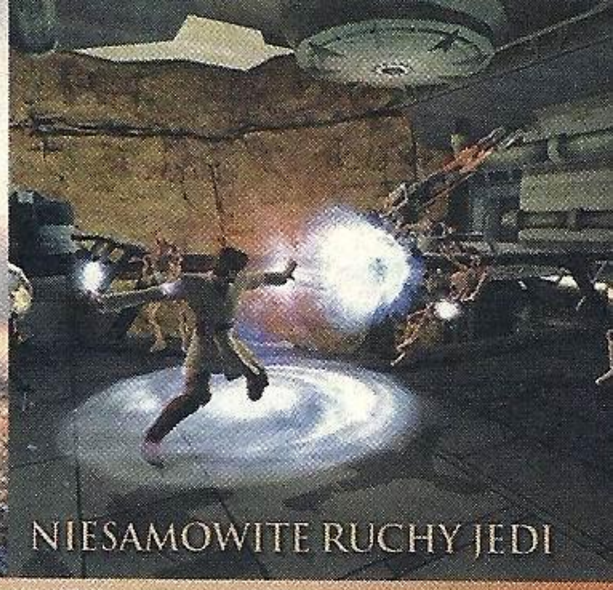
PS one Zone 88
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki

NEON 89
Radosna twórczość czytelników i autorów.

FAQ & Forum 96
Wy piszecie – my odpowiadamy.



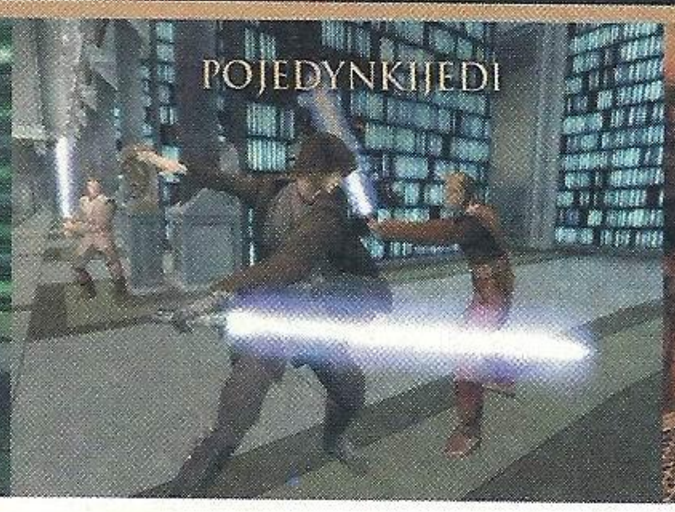


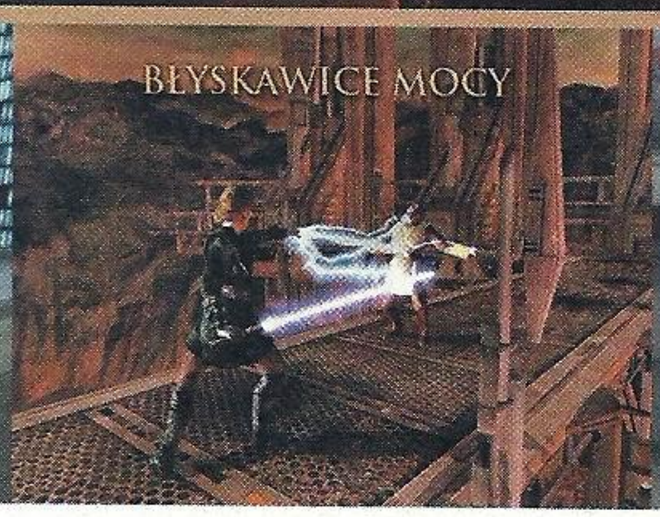


NIM OBEJRZYSZ FILM, PRZEŻYJ GO.

STAR WARS™
EPISODE III
REVENGE OF THE SITH™

POCZUJ SIĘ JAK JEDI.





Zrzuty ekranowe z konsol XBOX® i PlayStation®2

12+ www.pegi.info

XBOX

PlayStation®2

LUCAS Arts™

www.lucasarts.com

LucasArts i LucasArts logo są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. lub Lucasfilm Ltd. lub TM jeżeli zaznaczono. Wszelkie prawa zastrzeżone. "PlayStation" i "PS" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, i loga Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach i są licencjonowane od Microsoft. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe stanowią własność odpowiednich właścicieli.

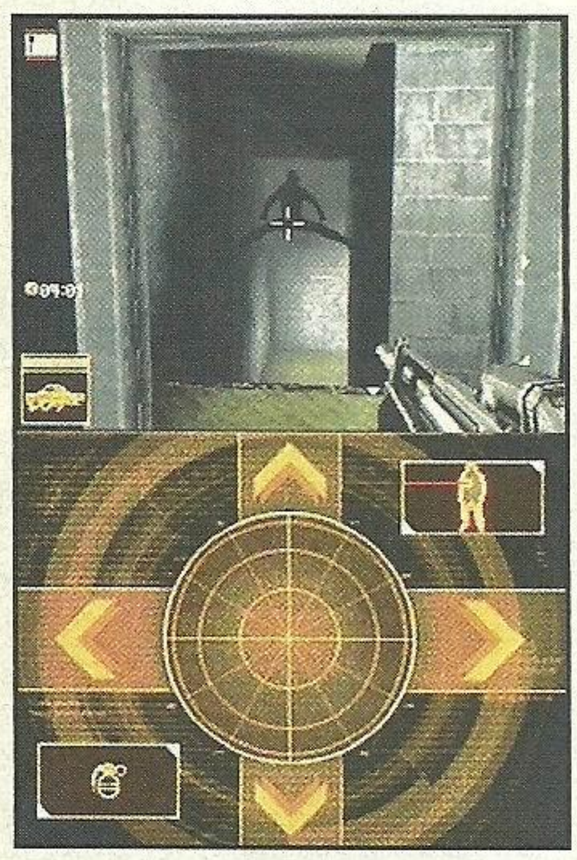
newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

▶ SAM FISCHER PODWÓJNIE MONITOROWANY

Już podczas wizyty w Londynie na Pre-E3 2005 mieliśmy okazję pobawić się przygodami Sama Fischera na NDS, jednak dopiero na początku maja Ubisoft udostępniło prasie oficjalne informacje na temat tej gry. Chaos Theory nie tylko wykorzystuje pełen potencjał dotykowego ekranu (kontrolowanie kamery, grzebanie w ekwipunku, itd.), ale oferuje naprawdę ciekawy scenariusz oraz tryb multiplayer, w którym zaszalejecie zarówno w kooperacji, jak i przeciw sobie.

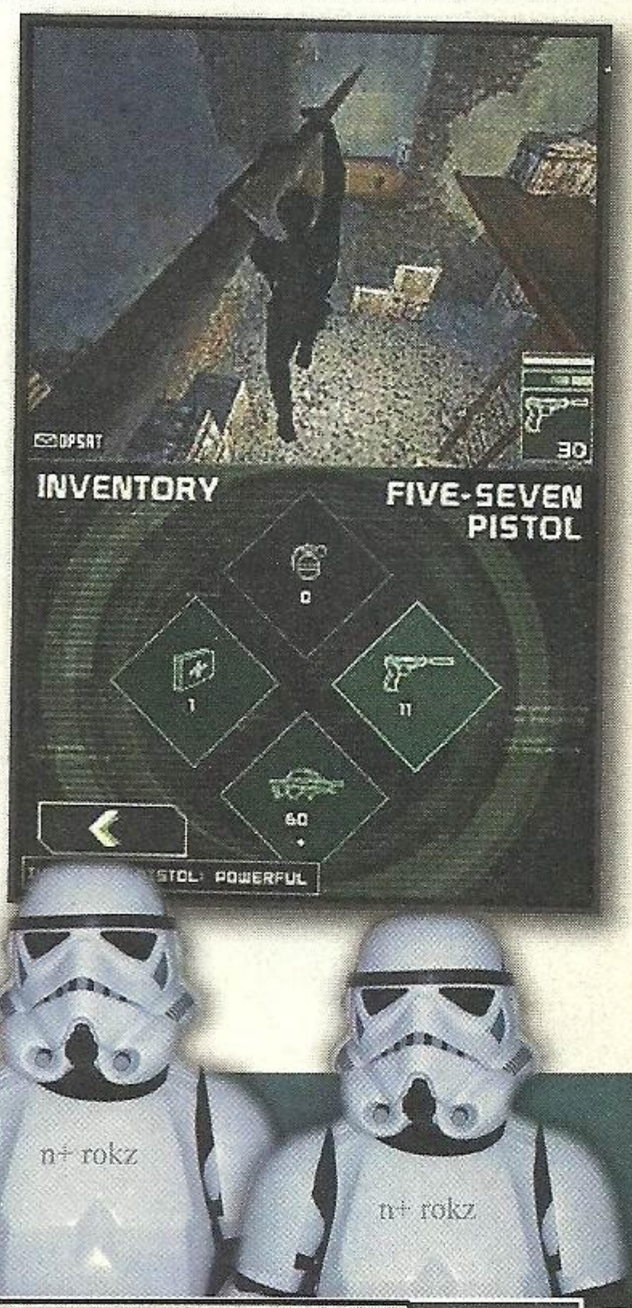


Akcja Chaos Theory ma miejsce w roku 2008, gdzie wojna toczy się już nie o nowe terytoria, a informacje, natomiast sabotaże na giełdach papierów wartościowych, ataki spekulacyjne, przejmowanie systemów obronnych i plagi hakerów są na porządku dziennym. Niebezpieczne czasy wymagają sprytnego agenta, który zapobiegnie konfliktom w zarodku, zanim w ogóle powstaną. Sam Fischer to jednoosobowe komando do rozwiązywania globalnych kryzysów, które już niebawem zawita na konsoli Nintendo. „To będą niesamowite wakacje dla wszystkich graczy! Po raz pierwszy Splinter Cell pojawi się na przenośnym sprzęcie w pełnym 3D." – mówi John Parkes, szef do spraw marketingu Ubisoft.

Wczesna wersja gry, którą widzieliśmy miała jeszcze problemy z animacją, a co za tym idzie – płynnością rozgrywki. Ufamy jednak, że do dnia premiery ta usterka zostanie naprawiona. W przenośnym Chaos Theory odnajdziemy dokładnie tę samą zawartość, która w marcu 2005 zaatakowała posiadaczy stacjonarnych konsol, a więc starego, dobrego Sama Fischera wzbogaconego o nowe zagrania i ciosy z użyciem noża.

Wykorzystując touchpad do buszowania po ekwipunku i zmieniania kamer po raz pierwszy wyrzucicie w kąt nieporęczny rysik i zaczniecie smarować po ekranie palcami. Splinter Cell DS wymusi na Was niemal równoczesne obsługiwanie wszystkich przycisków konsoli i ekranu, więc rysik będzie jedynie przeszkadzał.

Bezprzewodowa komunikacja między konsolkami Nintendo bardzo ładnie sprawdziła się w dostępnych na rynku grach i Ubisoft zamierza godnie to wykorzystać. W multiplayerze pojawią się dwa tryby zabawy – Cooperative i Versus. Jeśli zdecydujecie się na ten pierwszy, to twórcy zaproponują Wam pięć etapów do wspólnego rozpracowania plus dwie specjalizacje – szturmowca, bądź hakera. Versus zapowiada się jeszcze ciekawiej. Tryb ten pozwoli stanąć przeciw sobie czterem graczom na siedmiu mapach. Do walki staną drużyny Shadownet Spies i Argus Mercenaries. Zadaniem pierwszej z nich będzie wkradnięcie się na teren budynku i wyciągnięcie ważnych informacji z zainstalowanych tam komputerów, natomiast druga musi zrobić wszystko, aby nie przepuścić wroga. Szykuje się świetna zabawa. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory na Nintendo DS pojawi się już w czerwcu, a sugerowana cena gry to aż czterdzieści euro. Słono. ■ ■



STAR WARS BATTLEFRONT 2

▶ TAM, GDZIE VADER MÓWI DOBRANOC

DEV: PANDEMIC **WYD:** LUCASARTS **PLATFORMA:** PS2, XBOX, PC **TERMIN:** JESIEŃ 2005

Gdyby wydana w zeszłym roku pierwsza część gry Battlefront nie spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem wśród graczy, kolesie z Pandemic Studios prawdopodobnie nigdy nie zdecydowaliby się na sequel. Przypomnijmy, że Star Wars: Battlefront to strzelanka tpp, która zgromadziła w sobie całą doborową obsadę z pięciu dotychczasowych epizodów Gwiezdnych Wojen. Battlefront 2 tworzony jest z przekonaniem, że sequel powinien być potężniejszy niż poprzednik. W związku z tym, gotowy Battlefront 2 zaproponuje nam jeszcze więcej trybów zabawy, więcej filmowych lokacji do zwiedzenia, nowe jednostki, więcej możliwości walki i mnóstwo atrakcji świeżo zaczerpniętych z trzeciego epizodu Gwiezdnych Wojen.

Pierwsza część gry kładła duży nacisk na rozgrywkę online, a sequel naturalnie postara się tę ideę rozwinąć. Ale o tym za chwilę. Dla tych jednak, którym obcy jest Network Adaptor i Xbox Live!, Pandemic Studios przygotowało tryb kampanii, oparty na wykonywaniu kolejnych misji. Misje te zabiorą Was w podróż po łącznie dwunastu planetach, dla których przygotowano oddzielne mapy i szereg zadań do odhaczenia. Spodziewajcie się ujrzeć lokacje pochodzące również z *Zemsty Sithów*, takie jak Utapau (kryjówka generała Grievousa), czy Mustafar (świat wulkanów i lawy oraz miejsce, gdzie z lekka przysmaży się Anakin). Oprócz tego Battlefront 2 zaproponuje masę klasycznych lokacji, a wśród nich znajdzie się wnętrze Gwiazdy Śmierci oraz poziomy zaprojektowane specjalnie na potrzeby gry.

Podobnie jak w poprzedniej części Battlefronta, walka płynnie przenosić się będzie między lądem a powietrzem, jednak tym razem pojawi się kilka sposobów na likwidowanie zagrożenia. Przypuśćmy, że zadanie polega na zniszczeniu wrogiego transportowca. Zawsze można wsiąść do myśliwca i pognać nim w stronę przerośniętego nieprzyjaciela, bądź skrzyknąć kilku przyjaciół, upchnąć ich we własnym transportowcu, a następnie przeprowadzić abordaż i zniszczyć wroga od wewnątrz. Zawsze można też spróbować przejąć wrogi pojazd i wykorzystać element zaskoczenia. Jednym słowem – Pandemic Studios coraz bardziej rozszerza pojęcie swobody w grach.

Sporym zaskoczeniem jest fakt, że jedną z grywalnych postaci będzie rycerz Jedi. Autorzy ostrzegają jednak, że jednostka nie będzie dostępna zaraz na początku gry (Jedi odblokujemy dopiero w trakcie zabawy), nie będzie również tak zabójcza i skuteczna, jak wszyscy by tego chcieli. Pech.

Battlefront 2 skupi się przede wszystkim na walce zespołowej, a więc elemencie, który uczynił z pierwszej części gry prawdziwą perełkę. Tym razem będzie jeszcze intensywniej – postacie biegają, a wehikuły korzystają z dopalaczy. Oprawę graficzną popchnięto na wyższy poziom. Pandemic przemodelowało postacie klonów tak, aby przypominały swoje odpowiedniki z trzeciego epizodu sagi. Natomiast dźwięk nie będzie dla Was większym zaskoczeniem – wszystkie sample i aranżacje utworów pochodzą bezpośrednio z dużego ekranu, więc fanom filmu z miejsca przypadną do gustu.

Znając doświadczenie Pandemic Studios i poziom ich gier, Battlefront 2 ma szansę zawładnąć nie tylko miłośnikami Gwiezdnych Wojen, ale także osobami neutralnie nastawionymi do dzieła Lucasa. ■ ■

KONAMI

www.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Czym jest dla Ciebie prawdziwy futbol?

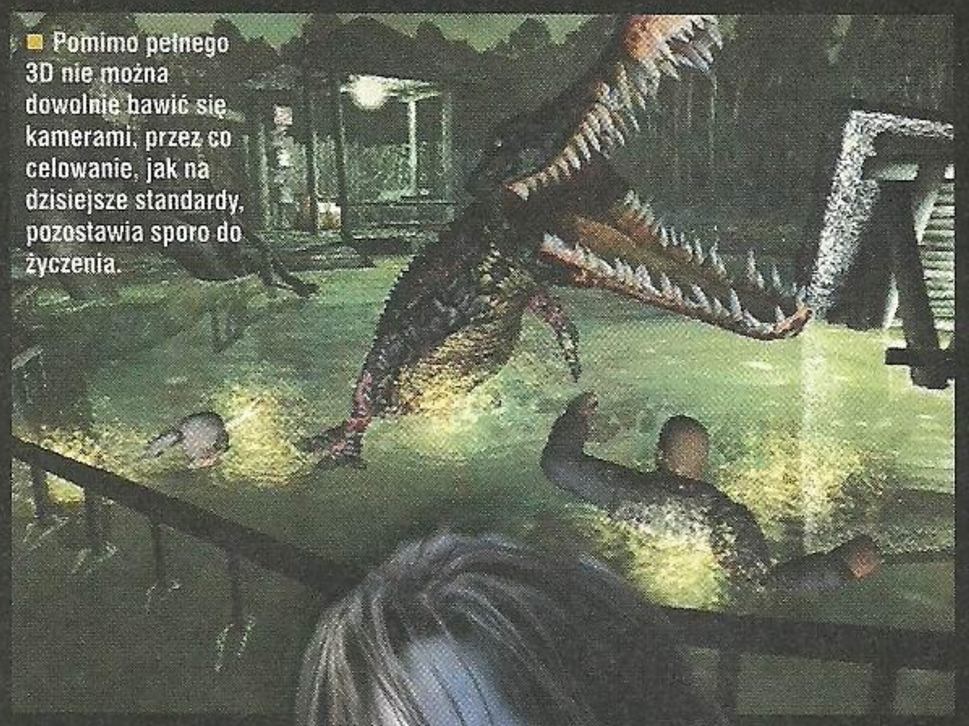
PlayStation 2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Od czerwca w sklepach!

PRO EVOLUTION SOCCER 4 PLATINUM TERAZ W NOWEJ CENIE! **149,90**

"PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. „KONAMI" i „PRO EVOLUTION SOCCER" są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. © 1995 JFA. © 2004 JFA MAX © 2004 Korea Football Association Specjalne podziękowania dla Fortuna, WOŚTA, ST JUN. Dziękujemy za udostępnienie danych Koreańskiej Drużyny Narodowej. Wykorzystane prawdziwych zawodników jest autoryzowane przez FIFPro i jej stowarzyszenia członkowskie. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją. adidas i znak handlowy 3-Paski są zarejestrowanymi znakami handlowymi adidas-Salomon group, użytymi za pozwoleniem. Telstra jest znakiem handlowym adidas-Salomon group, użytym za pozwoleniem. oficjalnie licencjonowanym przez Eidosiwe. NV Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 2004/05 Primera y Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.



■ Pomimo pełnego 3D nie można dowolnie bawić się kamerami, przez co celowanie, jak na dzisiejsze standardy, pozostawia sporo do życzenia.

JUŻ GRALIŚMY

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

▶ WZOROWA KOPIA AKT SPRZED PÓŁ ROKU

Zabawne, ale gdyby nie nowe, melancholijne intro otwierające Outbreak 2, pomyślałbym, że po raz drugi sprawdzam stareńkiego Outbreaka. Natychmiast po odpaleniu File 2 przywitała mnie ósemka dobrze znanych z zeszłego roku postaci, a nawet miejsca, które miałem już okazję zwiedzić. Bardzo fajnie, że grając w nowego Residenta nadal czuje się stary, dobry klimat zaszczucia i tajemnicy, ale mi, jak nigdy wcześniej, towarzyszyło wrażenie, że Outbreak: File 2 powstał przy minimalnym nakładzie pracy, a twórcy pokłusowali po absolutnie najmniejszej linii oporu.

Pierwszym zgrzytem na pewno będzie stara kadra postaci, które męczyliśmy w listopadzie zeszłego roku. Skład nowego Residenta ponownie zasili dziennikarka Alyssa Ashcroft, kelnerka Cindy, hydraulik David, doktor George Hamilton, ciemnoskóry pracownik metra Jim, policjant Kevin, ochroniarz Mark i studentka Yoko Suzuki. Różnice między nimi są oczywiste. Kevin świetnie strzela i do rozwalenia zombiaka nie potrzebuje zbyt wielu kulek. Yoko ma plecak, więc upchnie w nim więcej narzędzi, niż pozostałe osoby. Alyssa mistrzowsko włada wytrychami, George nosi przy sobie pakiet lekarstw, a Jim jest tak chudy, że zombiaki niespecjalnie mają na niego ochotę. Tradycyjnie, na wytrwałych graczy czeka dodatkowe osiem postaci, ale nie będą one niczym innym, jak tylko wariacjami dobrze znanych zawodników. Ogromna szkoda, że Capcom nie przedstawiło nowych postaci, bo jeśli poprzednią część porządnie sobie ograliście, to sequel będzie jednym wielkim deja vu.

Na tym nie koniec przykrych niespodzianek. W Outbreak: File 2 czeka na Was sześć poziomów (w tym jeden ukryty), ale dwa z nich doskonale już znacie. Raz jeszcze wrócicie do płonącego baru z zeszłego roku, aby po przebiegnięciu kilku klatek schodowych i ominięciu podpalonych skrzynek wydostać się na dach. Fakt, ten bar to tak zwany „training ground" i służy wyłącznie jako samouczek dla początkujących graczy, ale to tylko redukuje nam liczbę nowych leveli o jeden. Drugą znaną miejscówką będzie komisariat policji żywcem wyjęty z leciwego Resident Evil 2. Co prawda tym razem nieco odświeżony i w pełnym 3D, ale... już go gdzieś widziałem. Poza wymienionymi miejscówkami, w File 2 znajdziecie trzy naprawdę klimatyczne miejsca. Jednym z nich będzie zoo, w którym zombiaki urządziły sobie stołówkę. Wpadły, pokąsały zwierzęta, a te z furią w oczach wróciły do życia. Naprawdę duże wrażenie zrobił na mnie martwy, poobgryzany, biegający po okolicy słoń roznoszący w pył wszystko, co napotkał na drodze. Tak silny zwierz to spory powiew świeżości w świecie RE, a na dokładkę dobrze (o dziwo) komponuje się z klimatem gry.

JEŚLI KONSOLOWYCH PRZYJACIÓŁ POTRAKTUJECIE JAK DODATKOWE KIESZENIE DO PRZENOSZENIA RZECZY, TO OCZYWIŚCIE SIĘ PRZYDADZĄ, ALE JEŚLI ZECHCECIE POLEGAĆ NA NICH PODCZAS WALK, TO GORZKO SIĘ ROZCZARUJECIE.

Oprócz zoo, w nowym Outbreak zwiedzicie także opuszczony szpital stojący po środku zainfekowanego lasu. Być może droga do niego nie jest specjalnie pasjonująca (zwykła leśna ścieżka), ale samo wnętrze jest ponure, obskurne i solidnie przygotowane. Przy okazji tego levelu, Capcom wyrzuca do śmieci standardowe zombiaki i zastępuje je nowymi przeciwnikami. Jednym z nich jest furiat z workiem na głowie i potężnym toporem w łapie, którego nie da się zabić. Facet jest świetny, rozwala drzwi, biega jak opętany i zamaszyście wymachuje siekierą. Kiedy przyjmie na klatę dużą ilość ołowiu, to nie ginie, a jedynie ucieka, aby po pewnym czasie wrócić. Jednak jego inteligencja nie pracuje najlepiej, bo bywały momenty, kiedy zamiast atakować mnie, gonił za moimi towarzyszami, nawet pomimo tego, że stałem najbliżej i przeładowywałem akurat broń. Ale mniejsza z nim.

Bardzo podobały mi się również umarlaki z workami na głowach i gałęziami wystającymi z kończyn. Każdy postrzał powodował, że trupy wyrzucały z siebie chmurkę trucizny, na którą dodatkowo trzeba było uważać. Bardzo ładnie przemyślano także moment, w którym zwiedzamy stację metra (momentalnie przypomina się Silent Hill 3), a także ukryty poziom End of the Road, dostępny wyłącznie po przebrnięciu przez zaproponowane wcześniej etapy. Nowości i zmian jest jednak niewiele.

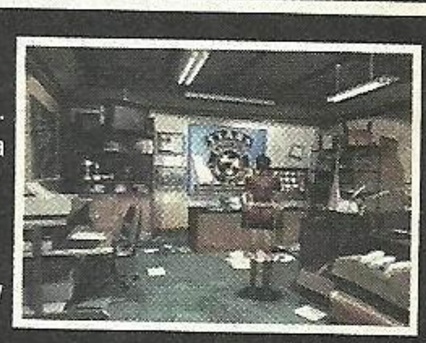
W przeciwieństwie do Outbreak, tym razem to Wy dobieracie sobie pomocników (dwóch), którzy nadal bardziej przeszkadzają, zamiast pomagać. Jeśli konsolowych przyjaciół potraktujecie jak dodatkowe kieszenie do przenoszenia rzeczy, to oczywiście się przydadzą, ale jeśli zechcecie polegać na nich podczas walk, to gorzko się rozczarujecie. W porównaniu z RE: Outbreak udało się wyeliminować długie czasy doczytywania poziomów i teraz zamiast dwudziestu sekund czekamy tylko pięć. A to właśnie czarne ekrany były tym, co chyba najbardziej irytowało w poprzedniej części gry.

Nowy Outbreak zawita w Europie we wrześniu i tym razem już nikt nie wytnie mu opcji online. Dzięki temu właściciele Network Adaptorów osobiście przekonają się, na czym polega siła tej linii survival horrorów. Pozostali na pewno zainteresują się tłuściutkim trybem single player, który na bieżąco ocenia Wasz styl gry i skrywa w sobie masę, ale to MASĘ ciekawych bonusów. Choć trochę chybionym pomysłem w dobie RE4 jest wydawanie „jeszcze jednego" Residenta opartego na starych mechanizmach.

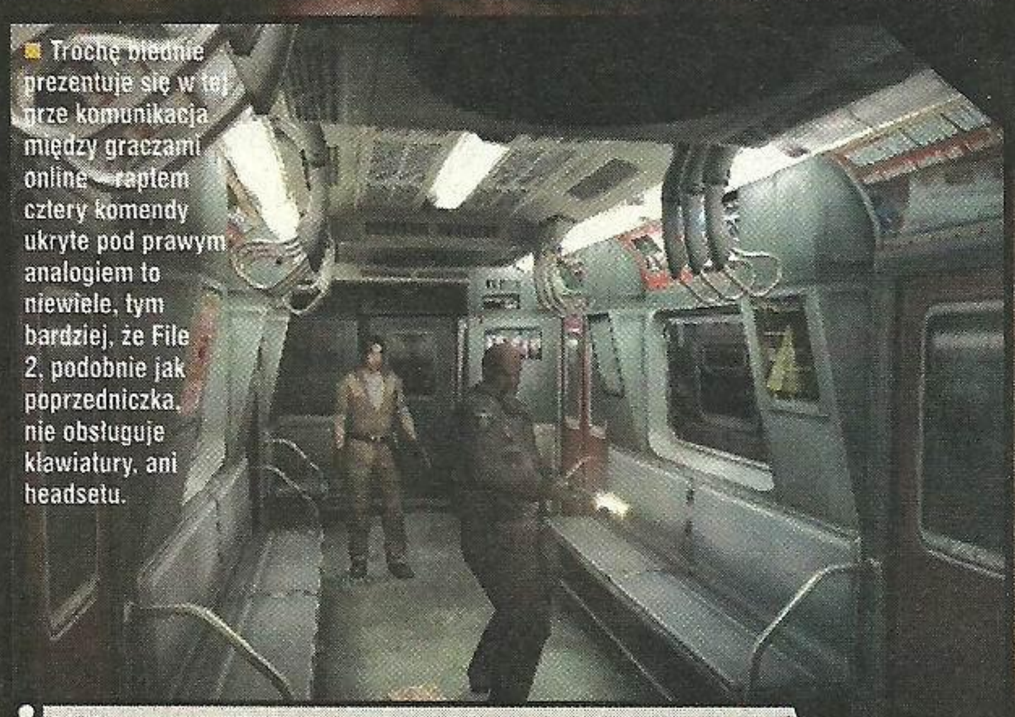
Mam nadzieję, że duża ilość dodatków i ciekawych materiałów ze świata RE czekających na odblokowanie, jakoś Wam to wynagrodzi.

Matt ■ ■

KULTOWY POSTERUNEK



Oto kultowy komisariat, któremu z powodzeniem można przybić etykietę „najbardziej rozpoznawanego posterunku w grach video". Capcom chętnie korzysta z tej lokacji i nie pierwszy raz umieszcza wydarzenia właśnie na jej terenie. Zawsze oczywiście można wszcząć debatę, że producenci idą na łatwiznę wrzucając go do gry, ale można też z lezką w oku raz jeszcze pozwiedzać znajome kąty. Co ciekawe, w biurze komisarza natkniecie się na zamknięty sejf, do którego pasuje kombinacja zapamiętana przy okazji Resident Evil 2, a w trakcie samej zabawy usłyszycie stare, dobrze znane utwory muzyczne. Komisariat jest jedną z większych miejscówek w grze i spędzicie na nim niejedną godzinkę.



■ Trochę biednie prezentuje się w tej grze komunikacja między graczami online – raptem cztery komendy ukryte pod prawym analogiem to niewiele, tym bardziej, że File 2, podobnie jak poprzedniczka, nie obsługuje klawiatury, ani headsetu.

DEV: CAPCOM WYD: CAPCOM KONSOLA: PS2 TERMIN: WRZESIEŃ

TYLKO U NAS WYSYŁKA GRATIS!*

firma wysyłkowa

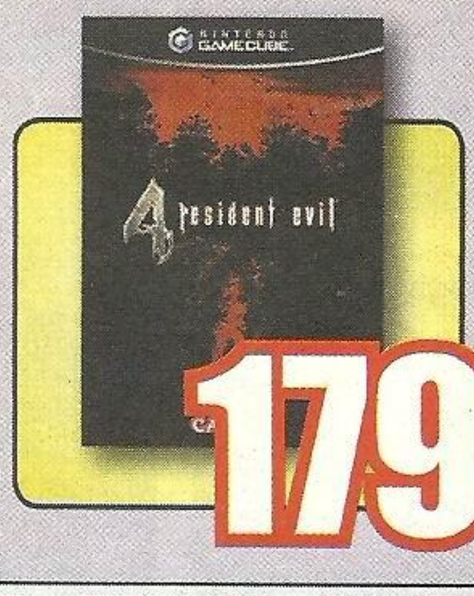
RENOMA

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

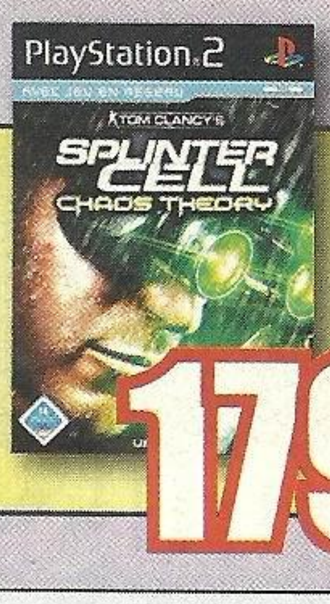
e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Budowlana 9c/38



179

159



179

Sony PSP

NAJNOWSZA KONSOLA SONY PSP I GRY JUŻ DOSTĘPNE W NASZEJ OFERCIE !!!

Ekstra Gry

188

188

179

195

179

179

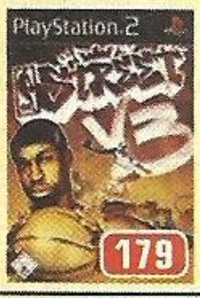
189

179

179

149

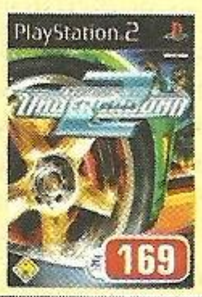
189



179

189

189



169

185

199

179

179

179

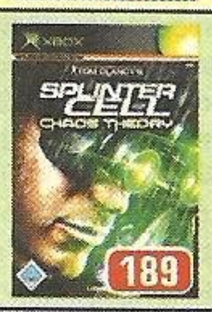
149

189

149

179

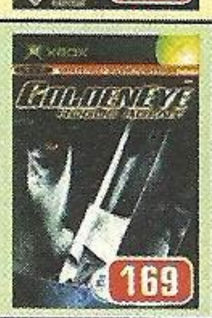
189



189

189

209



169

189

189

179

199

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	109,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	brak,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BROTHERS IN ARMS	199,-	159,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY 3	179,-	149,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 3	179,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	109,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIFA STREET	179,-	139,-
FIGHT NIGHT 2	169,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-
FIND THE NEMO	169,-	129,-
FORBIDEN SIREN	169,-	119,-
FORMULA ONE 2004	169,-	129,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY 2	149,-	119,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	188,-	159,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	119,-	79,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	149,-	99,-
KILLZONE	149,-	139,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
LOTR: TRZECIA ERA	165,-	139,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	99,-	79,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 3	189,-	149,-
MERCENARIES	169,-	149,-
METAL GEAR SOLID 3	195,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	149,-	119-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149-
NBA 2005	179,-	119,-
NBA STREET 3	179,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER.	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER. 2	179,-	139,-
NHL 2005	169,-	139,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	119,-	89,-
ONIMUSHA 3	149,-	119,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	169,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	89,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT SNOWBLIND	199,-	159,-
PROJECT ZERO 2	149,-	99,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	188,-	149,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	189,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	189,-	139,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHADOW OF ROME	179,-	149,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SLY 2	199,-	159,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SPIDER-MAN 2	169,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	188,-	149,-
SPLINTER CELL PANDORA	129,-	99,-
SSX 3	149,-	119,-
SUIKODEN 4	199,-	169,-
TEKKEN 4	99,-	69,-
TEKKEN TAG T.	99,-	69,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	169,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE PUNISHER	199,-	149,-
THE SIMS BUSTIN OUT	169,-	139,-
THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
TIMESPLITTERS 3	179,-	139,-
TOCA 2	169,-	149,-
TOMB RAIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	169,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	99,-	69,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
URBZ:sims in the city	169,-	129,-
VAN HELSING	169,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

X-BOX

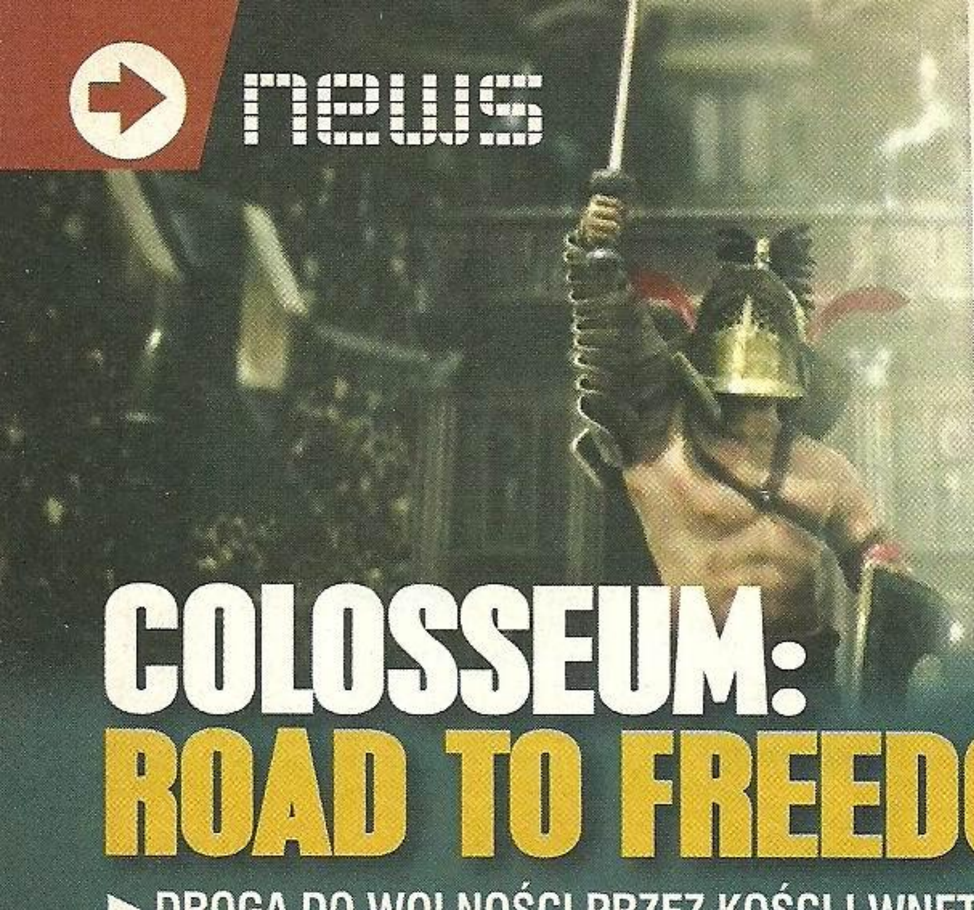
	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DOOM 3	189,-	169,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FIGHT NIGHT 2	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	169,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GOLDEN EYE	185,-	139,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2005	199,-	99,-
NEED FOR SPEED UNDER. 2	185,-	139,-
NHL 2005	159,-	99,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	188,-	149,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC 2	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MARIO TENIS	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN 2	179,-	139,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL-STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL 4	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

* dotyczy zakupu gier

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN



COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

▶ DROGA DO WOLNOŚCI PRZEZ KOŚCI I WNĘTRZNOŚCI

Motyw gladiatora w roli chirurga-rzeźnika doczekał się kolejnej gry. Po Shadow of Rome i kilku pomniejszych tytułach pora na Colosseum: Road to Freedom – kolejną opowieść o wyrzynaniu dla sławy i pieniędzy. Jednak w przeciwieństwie do dzieła Capcomu, Colosseum zapowiada się na bardziej prostolinijny, pozbawiony głębszej fabuły tytuł.

Co tu mamy? Gladiatora sprzedanego za ciężkie pieniądze człowiekowi, który wystawia go do walk na arenie. Gladiator musi działać zgodnie z wolą swojego pana aż do momentu, gdy będzie go stać na wykupienie wolności. Powszechnie wiadomo, że wolność jest w cenie, dlatego gladiator stoczy kilkadziesiąt walk, zanim uzbiera żądaną sumę pieniędzy. W międzyczasie wzrośnie zarówno jego prestiż, jak i bojowe możliwości.

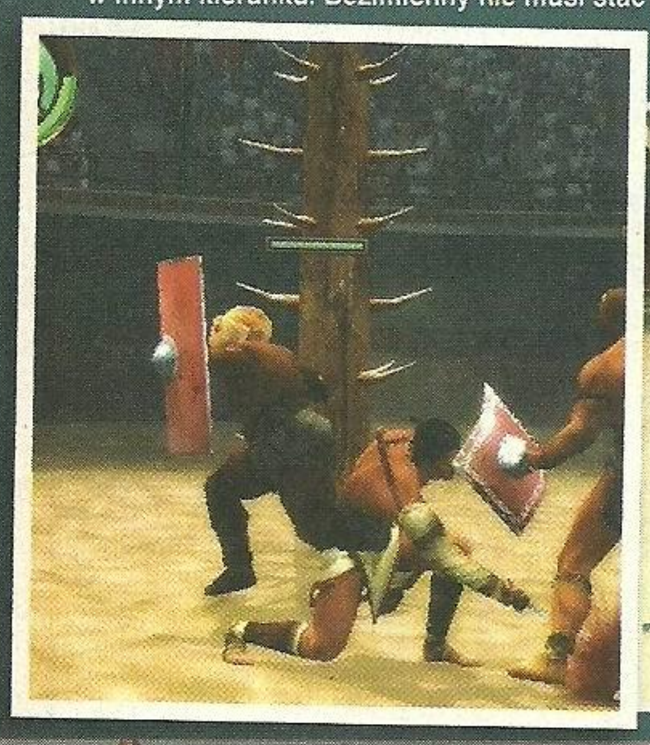
Grę zaczniemy od stworzenia bohatera – w specjalnym edytorze krok po kroku wyrzeźbicie swojego pupilka, przydzielicie mu imię, a także miejsce pochodzenia. Łatwo się domyślić, że pierwsza walka będzie czymś w rodzaju treningu, wprawką przed nadchodzącymi turniejami. Bezimienny bohater (bądź postać o najfajniejszym imieniu na świecie – zależy od Was) wymiatał będzie dwoma mieczami jednocześnie, ogromnymi toporami trzymanymi oburącz, a także zwykłym rzymskim mieczem – gladiusem. Oprócz tego bohater założy na siebie stalowy hełm i zbroję, a do łapy weźmie tarczę, która zasłoni go przed ciosami.

Świetnie rozwiązano sprawę wyprowadzania ataków – każdy z przycisków pada odpowiada za cios w innym kierunku. Bezimienny nie musi stać przodem do przeciwnika, aby sprzedać mu cios lub zablokować jego atak. Podobnie, jak w Shadow of Rome (a to niespodzianka!) obtłukiwani wrogowie tracą broń, hełmy i tarcze, które bohater może podnieść, a następnie wykorzystać przeciwko nim.

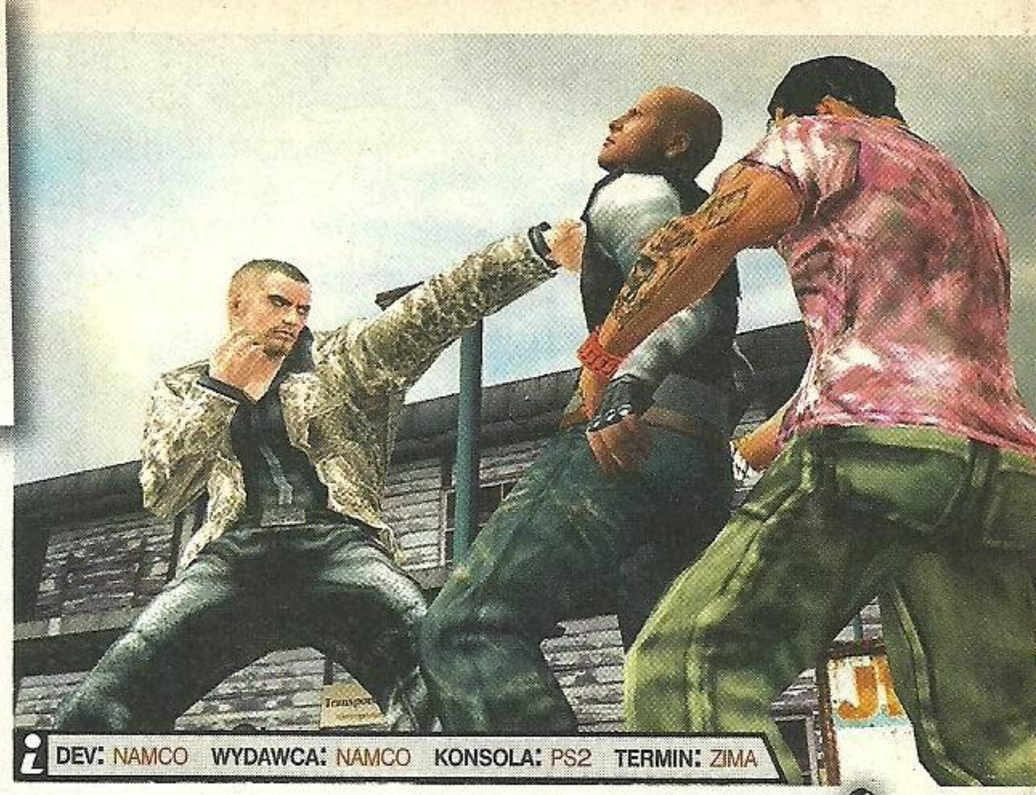
Ważną rolę w grze odegra trening. Gladiator może odbębnić dwie lekcje dziennie z dowolnie wybranej przez niego dziedziny – uniki, ataki, szybkość uderzenia. Poprawnie zaliczone treningi nagrodzą bohatera punktami doświadczenia, które przeznaczy potem na zakup nowych umiejętności. A co powiecie na to, że gladiatora trzeba karmić? O tak, między walkami po prostu musicie odwiedzać jadłodajnie, bo tylko poprzez pochłanianie warzyw, mięsa i owoców, mięśniak dopali swoją siłę, wytrzymałość oraz żywotność.

Najważniejsze będą oczywiście starcia na arenach i tu autorzy zadbali o pewną nieliniowość. Gladiator nie idzie tępo na kolejny, z góry narzucony turniej, a wybiera sobie zawsze ten odpowiadający jego umiejętnościom. Potyczki mają zróżnicowany poziom trudności, więc sami decydujecie, która z nich leży w Waszym zasięgu. Oczywiście im większe wyzwanie, tym potężniejsze wypłaty, a nie zapominajmy, że ta gra kręci się przecież wokół pieniędzy. Wyjście na arenę nie oznacza bezmyślnej sieczki. Wśród trybów walki znajdzie się survival, team battle, battle royal, hunting i mock battle. Hunting wpuści na arenę rozwścieczone zwierzęta, w tym tygrysy i byki, a mock battle przeniesie walkę do pomieszczeń.

W przeciwieństwie do wielkiej i krwawej przygody Agrippy, Colosseum jawi się bardziej jako slasher z domieszką erpega, ale o tym przekonamy się sami, sprawdzając ją niebawem w akcji. ■ ■



DEV: GOSHOW WYD: KOEI KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO



DEV: NAMCO WYDAWCA: NAMCO KONSOLA: PS2 TERMIN: ZIMA

URBAN REIGN

▶ ODRODZENIE GATUNKU?

Równolegle z projektem Soul Calibur 3, Namco próbuje swych sił na polu chodzonych mordobić. Firma z tak ogromnym doświadczeniem w dziedzinie okładania się po pyskach (do Tekkena i Calibura modli się co drugi młody człowiek) nie może sobie pozwolić na fuszerkę i Urban Reign zapowiada się na megawidowiskowy popis ulicznych sztuk walki, bowiem będzie to opowieść o brutalnych bojach, jakie na ulicach Green Harbour toczą gangi.

Na początek mocne uderzenie. Urban Reign nie będzie grą krótką, a jej rozmiary to ponad sto misji rozciągniętych po maksymalnie interaktywnych, podatnych na zniszczenia planszach. Siła tej gry leży w wielu punktach. Przede wszystkim będzie to sześćdziesięciu grywalnych wojowników, przy czym każdy charakteryzuje się odmiennym stylem walki. I nawet mniejsza z tym, czy taka ilość stylów w rzeczywistości istnieje.

Oprócz okładania się po pyskach pięściami i zaliczania kolejnych rewirów, Namco przygotowało blisko trzydzieści odmian broni białej, w tym butelki, kije bejsbolowe i kastety. Najlepsze jednak jest to, jak gra prezentuje się w akcji. System walki nastawiony jest na wykręcanie maksymalnych kombosów i ataki zespołowe. Na porządku dziennym będą tutaj akcje, podczas których dwie postacie atakują jednego kolesia. A jeśli dysponujecie multitapem, Urban Reign pozwoli Wam na zabawę w cztery osoby na jednym ekranie. Rewelacja.

Niesamowicie pracuje animacja i kamera prezentująca najlepsze akcje w optymalnym zbliżeniu. Szef Namco Hometek, Yoshi Niki określa ten projekt jako nowy i odświeżony typ mordobicia zaproponowany graczom przez jego firmę. „Mamy nadzieję, że gracze przyjmą go z podobnym entuzjazmem, jak poprzednie gry". Cóż, jeśli produkt się sprzeda, prawdopodobnie Urban Reign będzie pierwszą z wielkiej linii gier reprezentujących nowy/stary gatunek beat'm up. ■ ■

NEWSFLASH

CZŁOWIEK Z BLIZNĄ POTRZEBNY OD ZARAZ

Gra Scarface nabiera coraz większych rumieńców i gotowa będzie już we wrześniu 2005. W projekcie uczestniczy sam Al Pacino (filmowy Tony Montana), ale nie do końca tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Sylwetka głównego bohatera gry oparta jest oczywiście na wyglądzie kultowego, kubańskiego mafioza, problem w tym, że głosu nie udzieli mu Al Pacino, a ktoś zupełnie inny. Poza tym, na liście płac znajdzie się wielu aktorów z obsady Scarface'a – między innymi Steven Bauer i Robert Loggia w rolach Manniego Raya i Franka Lopeza. Listę płac uzupełni także Jay Mohr, Cheech Marin, James Woods, Miguel Sandoval, Robert Davi, Michael Rappaport i Michael York. Trudno będzie jednak podrobić głos samego szefa...

TUROK ZNALAZŁ NOWY DOM

Legendarny łowca dinozaurów z kultowej serii strzelanek fpp, po długiej tułaczce znalazł nowy dom w Buena Vista Games i od razu ma zamiar zagrać główną rolę w grze, której tytułu ani platformy docelowej jeszcze nie znamy. Turoka stworzy Propaganda Games.

ZAKUPY SCI

Po tym, jak kanadyjskie Elevation wycofało się z zakupu udziałów firmy Eidos, wiemy już niemal na pewno, że nowym właścicielem brytyjskiego wydawcy gier zostanie SCi. Elevation proponowało stawkę pięćdziesięciu pensów za każdy udział Eidosu, natomiast SCi zaoferowało jedną własną akcję w zamian za pakiet sześciu od upadającej firmy. Elevation usuwa się zatem w cień, ale warto wspomnieć, że jego właścicielem jest John Riccitiello (były szef EA), natomiast jednym ze współudziałowców – słynny Bono z U2.

PUNK'S NOT DEAD!

Amerykańska punkowa grupa The Explosion nagra na potrzeby nadchodzącej gry Fantastic Four od Activision kawałek zatytułowany „I'm on fire". Dobry tytuł, biorąc pod uwagę, że jednym z członków Fantastycznej Czwórki jest Człowiek-pochodnia, czyli The Human Torch.

NAMCO X CAPCOM

► TRAFIŁ THUNDER GODFIST NA HADOUKEN!

Lubicie crossovery? Tym razem spotkają się postacie autorstwa ekip odpowiedzialnych za najlepsze mordobicia 3D (Namco) oraz najbardziej widowiskowe gry akcji na rynku (Capcom). Produkcją Namco X Capcom nie zajmie się (o dziwo) żadna z wymienionych w tytule firm, a Monolith, zespół mający na koncie jedne z ciekawszych RPG ostatnich lat – Baten Kaitos i Xenosaga. Teraz, kiedy wiecie już, że Namco X Capcom nie będzie mordobiciem, a grą fabularną, przyjrzyjmy się pokrótce historii.

Jest rok 20XX, a czas i przestrzeń podlegają tajemniczym zakłóceniom. Zbadaniem tych anomalii zajmie się organizacja o nazwie Shinra, natomiast w grze wcielimy się w rolę jej dwóch najlepszych agentów – Shaomu i Reiji. Agenci wysłani zostaną do Tokio (miasta nękanego w grach video największą ilością kataklizmów i zakłóceń czasoprzestrzennych), a badając sprawę odwiedzą kilkanaście różnych światów zaprojektowanych właśnie przez Namco i Capcom.

Wprawdzie Namco X Capcom utrzymane będzie w kosmicznych klimatach Xenosagii, ale nie zabraknie w nim flagowych postaci obu firm. Obóz Namco reprezentować będzie Mitsurugi (Soul Calibur), Jin (Tekken), Bravoman (typek ze starej gry na konsolę TurboGrafx) oraz cała drużyna postaci z flagowej serii erpegów „Tales of". Capcom nie pozostaje w tyle. Obok bohaterów Namco pojawią się wymiatacze z Capcomu: Dimitri i Morrigan (Darkstalkers), Strider Hiryu (Strider), Arthur (Ghouls and Ghosts), Ryu i Chun Li (Street Fighter II), Regina (Dino Crisis) oraz mało znany Bruce McGavin (Gun Survivor 4). Na razie nie mamy informacji o większej liczbie postaci, ale możemy być pewni, że obie firmy na wymienionych powyżej nie poprzestaną.

Ale do rzeczy. W Namco X Capcom poruszamy się po wielkiej trójwymiarowej mapie miasta, natomiast walki toczą się na oddzielnych, specjalnie przygotowanych planszach. Wraz z postępami w grze drużyna gracza powiększa się o nowych bohaterów i z czasem możliwe będzie wykonywanie mega-ultra-widowiskowych ataków specjalnych z udziałem kilku postaci naraz. Jeśli kiedykolwiek graliście w Marvel vs Capcom 2, doskonale wiecie, czego się spodziewać. Chaos i miliony rozbłysków niszczących kineskop to mało powiedziane.

Aha, zapomnijcie o uczeniu się na pamięć skomplikowanych kombinacji ciosów. Namco X Capcom to gra RPG, więc wszystkie walki obsługuje się za pomocą menusów, po których poruszamy się krzyżykiem. W przerwach między poruszaniem się po mapie a walkami, uczestniczyć będziemy w szeregu rozmów. I tu kolejna niespodzianka – dla każdej postaci nagrano oddzielną ścieżkę dialogową, dzięki czemu nie tylko nabiera ona własnego charakteru, ale dodatkowo, nie musimy na głos czytać wszystkich tych linijek tekstu. Szkoda, że Namco nie mówi nic o premierze Namco X Capcom poza granicami Japonii, gdzie gra ukazała się pod koniec maja. ■ ■

NEWSFLASH

A NA RYNKU HOSSA
Mamy już wyniki światowej sprzedaży gier w pierwszym kwartale 2005 roku. Z raportu The NPD Groups wynika, że w porównaniu z poprzednim rokiem, wartość sprzedaży gier video wzrosła o 2,2 miliarda dolarów, co równoznaczne jest przyrostowi wielkości 23 procent. Wzrosła także ilość sprzedanych konsol, których w stosunku do pierwszego kwartału ubiegłego roku zeszło o 18 procent więcej. Na pewno spore znaczenie miało w tym przypadku pojawienie się na rynku nowych graczy w postaci PSP i Nintendo DS.

SPRZEDAŻ GRAN TURISMO...
443,670,000, dokładnie tyle wyścigów ze znaczkiem Gran Turismo rozeszło się po świecie od premiery pierwszej części gry. Rewelacyjnie poradziło sobie również GT4, które znalazło łącznie 6,25 miliona nabywców (Japonia – 1,09 mln, USA – 1,94 mln i Europa – 3,12 mln). Czy pojawi się kiedyś racer, który zdetronizuje króla?

XBOX • GAMECUBE • PLAYSTATION PORTABLE
NINTENDO DS • GAME BOY ADVANCE • PLAYSTATION 2
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZADZWOŃ ZAPYTAJ!
GRY JUŻ OD 30 ZŁ!
ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM
czynne pon-pt 10-19 / sobota 10-17
Chmielna 98 (1piętro) 00-801 Warszawa tel. 620-91-92 0 501 19 66 94
Syrokomli 14 (1piętro) 03-335 Warszawa tel. 814-27-66 0 501 70 79 19
OD 399ZŁ
OD 399ZŁ
OD 399ZŁ
OD 249ZŁ
OD 249ZŁ
OD 849ZŁ + 120GB
79ZŁ
35ZŁ
OD 749ZŁ + 80GB
89ZŁ
139ZŁ
KONSOLA IDEALNYM PREZENTEM NA DZIEŃ DZIECKA =)
WYMIANA
SERWIS
RATY
REGENERACJA PŁYT CD!
WYSYŁKA W 24H
USMIECH NIESPODZIANKA NA HASŁO
PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

SHADOW OF THE COLOSSUS

► DŁUGO WYCZEKIWANA, NOWA GRA TWÓRCÓW ICO NABIERA KSZTAŁTÓW

Shadow of the Colossus to jedna z najbardziej oczekiwanych przez nas gier japońskiego oddziału Sony. Pogłoski o powstawaniu tej niezwykłej przygodówki przewijają się przez n+ już od dłuższego czasu – najpierw były plotki o NICO (czyli niby-sequelu ICO), potem gra przybrała na jakiś czas tytuł Wanda and Colossus, aby wreszcie zyskać oficjalny tytuł pod jakim zostanie wydana w Stanach oraz w Europie, gdzie ma pojawić się dokładnie 30 września tego roku.

Na kilka dni przed E3 Sony postanowiło opuścić zasłonę milczenia i rzucić nieco więcej światła na cienie okrywające Shadow of the Colossus. Domyślamy się dlaczego – wiadomo, że tego typu gra marne ma szanse zaistnieć na wielkiej wystawie E3 – za mało tu krwi, przemocy, efektów specjalnych i jatki. Będzie za to wielka przygoda, mamy nadzieję, że dorównująca epickością fabuły i klimatem kultowemu ICO. A także, dla dobra gier niezwykłych i niesztampowych – znacznie przewyższająca sprzedażą poprzedni projekt japońskiego zespołu.

Jeżeli czytaliście nasze poprzednie zapowiedzi Shadow of the Colossus, to wiecie już, że głównym zadaniem bezimiennego młodzieńca będzie walka z przeogromnymi kolosami przemierzającymi bezmierne pustkowia tego niezwykłego świata. Teraz jednak poznaliśmy powód, dla którego to robi. Otóż nasz młody wojownik rusza zabić kolosy z miłości, a konkretniej – chce wskrzesić swą zmarłą ukochaną, zapewne właśnie Wandę z japońskiego tytułu gry (Wanda to Kyozou). Każdy z szesnastu gigantycznych stworów nosi w sobie esencję, która po skompletowaniu pozwoli przyzwać ukochaną bohatera z zaświatów.

Cel na pozór wzniosły, choć wydaje się, że japończycy na pewno przekażą nam wraz z fabułą coś więcej. Szczególnie, że zabijanie tak wspaniałych i ogromnych stworzeń po to, by wskrzesić zmarłego wydaje się nieco kontrowersyjne. Tym bardziej, że nikt nie wspomina o nich, jako o niszczycielach, czy istotach w jakikolwiek sposób agresywnych dla otoczenia.

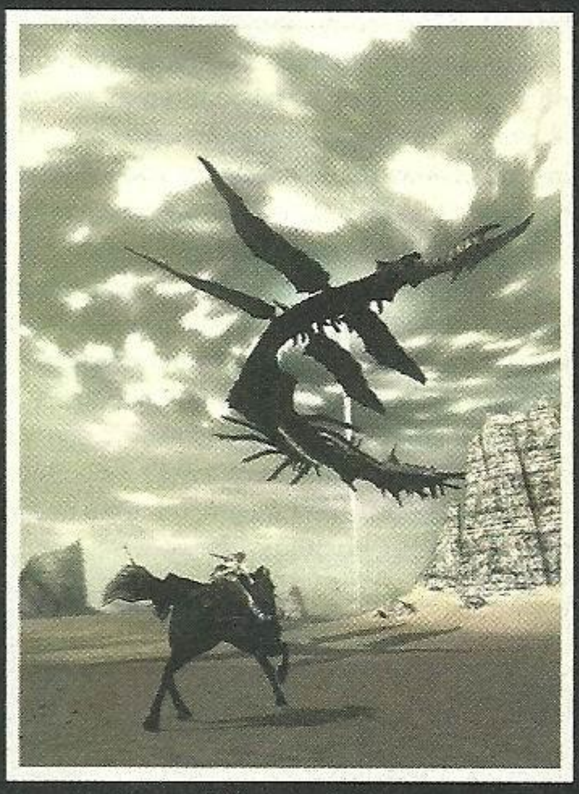
Jako że Shadow of the Colossus szykują nam twórcy ICO to nie należy się spodziewać podążania za ogólnie przyjętymi trendami w przygodówkach akcji. Wprost przeciwnie w Shadow of the Colossus jedynymi wrogami, przeciw którym użyjemy miecza, będą wyłącznie kolosy. Poza nimi nie będzie w grze żadnych przeciwników! Ciekawe, jak gracze przywykli do nadużywania miecza w każdej sytuacji zareagują na takie postawienie sprawy? Bo na razie, trzeba przyznać, nie wygląda to specjalnie oszałamiająco w akcji – ot, nasz bohater wsiada na konika (swoją drogą – ładnie animowanego) i rusza na poszukiwanie najbliższego kolosa. Za kompas służy mu jego własny miecz, od którego odbijają się promienie słońca, gdy chłopak uniesie go do góry. Manewrując snopem światła zauważymy, że jego skupienie raz jest większe, a raz mniejsze – większe skupienie oznacza oczywiście drogę do najbliższego kolosa. Po dotarciu w okolicę, po której kręci się olbrzymia kreatura, czeka nas trochę elementów platformówkowych znanych z ICO – skakanie nad rozpadlinami, wspinanie się po ścianach i trochę biegania w poszukiwaniu właściwej drogi. Po zlokalizowaniu giganta rozpoczyna się właściwa walka z kolosem.

I pisząc „kolosem", mamy tu na myśli naprawdę gargantuicznych przeciwników – od naszego bohatera najmniejsi z kolosów więksi są kilkadziesiąt razy, tak na oko. Jak dobierzemy się im do skóry?

Bardzo prosto na pozór – najpierw należy na kolosa wleźć. Oczywiście to, że ruchoma góra cały czas jest w ruchu zadania nie ułatwia. Sposobem na jednego z już pokazanych przez Sony gigantów było wlezienie mu na nogę i wielokrotne zatopienie w niej ostrza – aż do upadku kolosa na kolana. Z tym, że w ten sposób oczywiście go nie pokonamy – trzeba znaleźć słaby punkt giganta, a do tego znów służy miecz, który wskaże nam gdzie trzeba bić, by zabić. Po dostaniu się w odpowiednie miejsce wystarczy tylko kilka razy dźgnąć wyznaczony punkt.

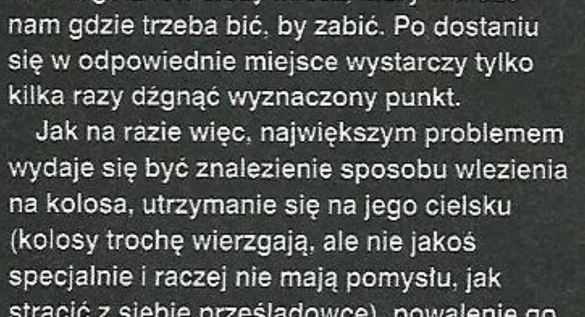
Jak na razie więc, największym problemem wydaje się być znalezienie sposobu wlezienia na kolosa, utrzymanie się na jego cielsku (kolosy trochę wierzgają, ale nie jakoś specjalnie i raczej nie mają pomysłu, jak strącić z siebie prześladowcę), powalenie go i znalezienie drogi do jego wrażliwego punktu. Brzmi prosto, ale developerzy zapewniają, że najdłuższe walki z kolosami trwać będą nawet godzinę! A to już coś.

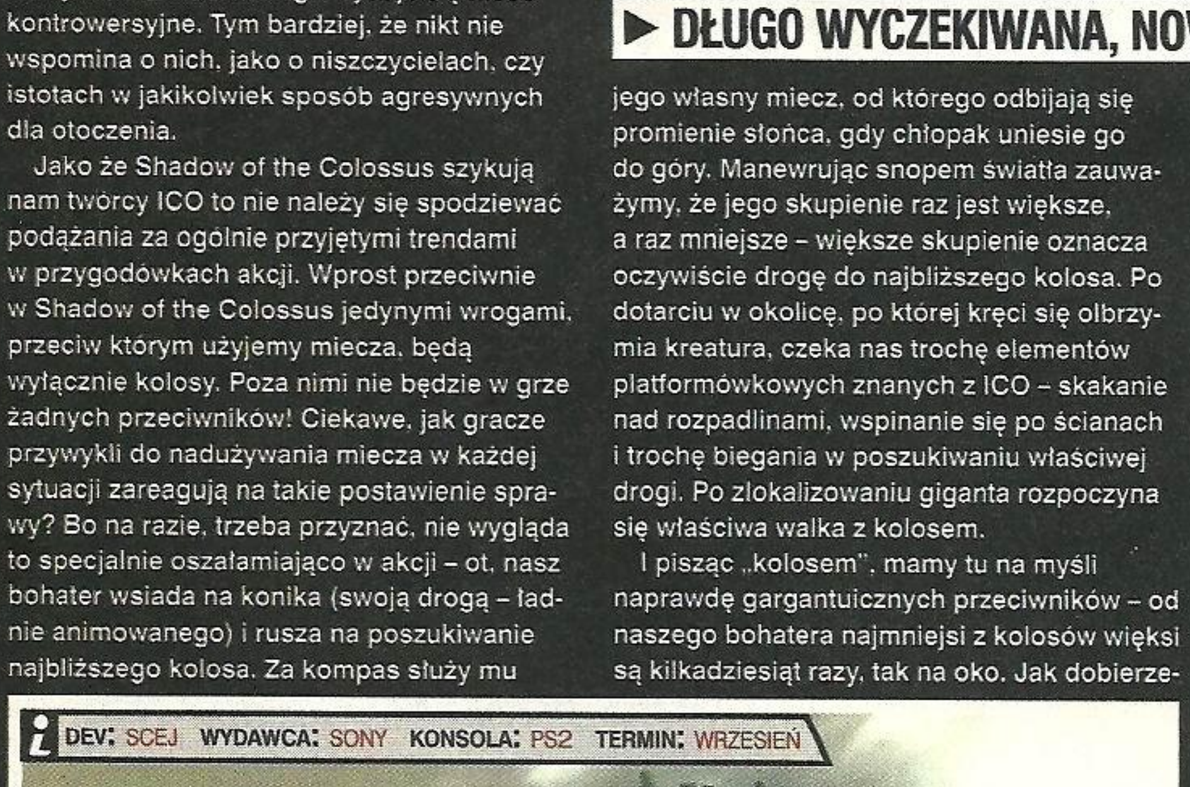
Martwi nas trochę ogólna pustka wyzierająca z całego świata. Owszem, jest klimatycznie, ale jakoś tak martwo – żadnej roślinności, żadnych innych stworzeń – wyłącznie kolosy i nasz bohater na swoim wierzchowcu oraz coś w rodzaju świątyń, w których łapiemy „namiary" na najbliższego kolosa.

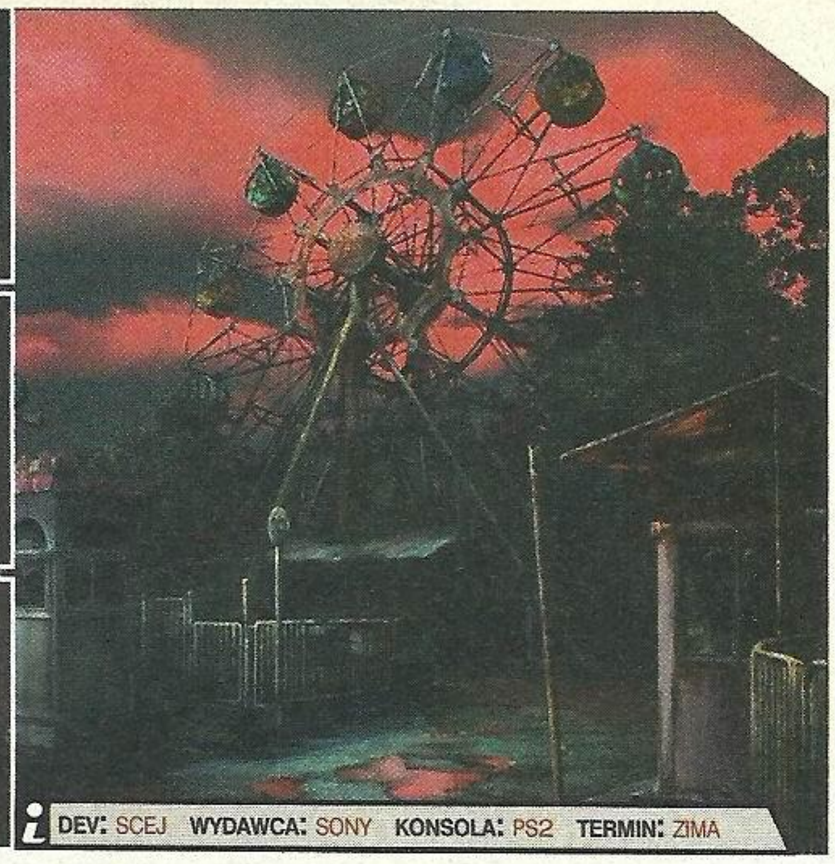


Jedynym naprawdę powodującym wytrzeszcz oczu elementem są właśnie one – przeogromne, świetnie i klimatycznie zaprojektowane oraz bardzo, ale to bardzo różne – jedne wyglądają jak wielkie, włochate, humanoidalne stworzenia, a inne bardziej podobne są do wielkich robotów. Dziwi też kompletny brak muzyki – tylko ambient – tętent kopyt, okrzyki bohatera i odgłos jego kroków. Może kryje się za tym jakiś głębszy zamysł artystyczny, ale jak na razie średnio to do nas przemawia.

Mamy szczerą nadzieję, że Shadow of the Colossus tylko chwilowo tak skromnie wygląda, a w całości zaskoczy nas niezwykłymi rozwiązaniami, fachowymi zagadkami i świetną fabułą. Tak, jak niepozorne na pierwszy rzut oka ICO tych kilka lat temu. ■■







DEV: SCEJ WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: ZIMA

FORBIDDEN SIREN 2

▶ GDY SYRENY WYJĄ, MORZE SPŁYWA KRWIĄ...

Niespecjalnie zdziwi Was fakt, że sequel Forbidden Siren w dużym stopniu bazował będzie na zbliżonym klimacie i sposobie rozgrywki. Naoko Sato, twórczyni postaci, uważa, że przytłaczająca atmosfera japońskiego horroru dobrze zrobiła pierwszej części gry i głównie dzięki niej jest dziś dobrze rozpoznawana. Przy okazji sequela, ekipa Sony raz jeszcze zwiedziła opuszczone budynki, stare wioski i kopalnie, a zrobione w trakcie podróży fotografie posłużyły jako inspiracje do gry. Przy okazji Forbidden Siren wykonano blisko trzydzieści tysięcy zdjęć, a jak czytamy na oficjalnej stronie gry [http://www.playstation.jp/scej/title/siren2/], Forbidden Siren 2 powstaje przy podobnym nakładzie pracy. Fajnym patentem okazało się także zeskanowanie twarzy aktorów i użycie ich jako animowanych tekstur. Efekt nie był może najładniejszy, ale dodawał syrenkom pewnej oryginalnej otoczki. Nie wiemy, czy wraz z sequelem powrócą skanowane gęby, wiemy natomiast, że Forbidden Siren 2 to jeszcze bardziej pracochłonne i dokładniejsze sesje motion capture, dzięki którym bohaterom gry coraz bliżej do prawdziwych ludzi. Mało tego. Naoko Sato wpadła na pomysł, aby sesjom zdjęciowym poddać również zwierzęta. Dzięki temu w Siren 2 niejednokrotnie pojawią się misje, podczas których bohaterom towarzyszyć będzie pies.

Pamiętacie zagmatwany scenariusz poprzedniej części? Wtedy drogi poszczególnych bohaterów mieszały się, krzyżowały, zarówno w czasie, jak i w przestrzeni. W Forbidden Siren 2 wydarzenia pobiegną jednym, prostym torem – skomplikowaniu ulegnie natomiast sama intryga. To jednak nie wszystko. Wraz z Forbidden Siren 2 powitamy nowych przeciwników – bladych, zawiniętych w czarne chusty Yamibito. W przeciwieństwie do starych jęczących Shibito z pierwszej częsci, Yamibito mają tylko jedną, jedyną słabość i jest nią czerwone światło. Nowy przeciwnik nie będzie jednak prosty do powstrzymania, a już na pewno nie da się go oszukać tak łatwo, jak rok temu. Isao Takahashi, główny projektant gry, określa Yamibito jednoznacznie – „zachowują się jak ludzie, ale jednocześnie nie są niczym, co przypominałoby człowieka". Mimo iż kluczowe informacje na temat drugiej odsłony „Zakazanych Syren" trzymane są pod kluczem, Naoko Sato zdradza, iż jedną z grywalnych postaci będzie żołnierz japońskich sił specjalnych, a tworzenie tego bohatera wspomina jako jedną z najciekawszych części projektu.

Jak wspomnieliśmy, czerwone światło pełnić będzie w Forbidden Siren 2 zasadniczą rolę. Ekipa Sony od podstaw przygotowuje nowy silnik graficzny, który skupi się przede wszystkim na bardziej wydajnym i realistycznym oświetleniu przedmiotów oraz efektach falującej wody. Keiichiro Toyama, szef projektu, czuje się zażenowany, że podczas pierwszej części gry nie można było przejść się wybrzeżem i podziwiać z bliska morza pełnego krwi. W Forbidden Siren 2 problem zostanie naprawiony.

Podsumowując. Pierwsza odsłona Forbidden Siren była swego rodzaju eksperymentem, próbą stworzenia przez Sony gatunku horroru, który znalazłby się gdzieś między Resident Evil a Silent Hill. Sequel budowany jest na znacznie solidniejszym podłożu i zapowiada się po prostu lepiej. ■ ■

NEWSFLASH

➲ SZCZYPTA ABSURDU
Na PS2, Xboxa oraz GCN zmierza gra z Wallacem i Gromitem w rolach głównych. Gra pojawi się w jakiś czas po premierze filmu Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit, który wejdzie na ekrany kin w październiku tego roku. Nad Curse of the Were-Rabbit pracuje firma Frontier Developments, która stworzyła także Wallace & Gromit in Project Zoo oraz Dog's Life. Na razie gra nie ma jednak wydawcy.

➲ 25 to Life OST
W nadchodzącej grze Eidosu zatytułowanej 25 to Life usłyszymy kawałki tak znanych wykonawców jak: 2Pac (rip), Xzibit, KRS-ONE, Gang Starr, Ghosface Killah, Blaze, Geto Boys oraz Public Enemy (one member rip).

➲ BLIZZARD ROBI MAŁPIE FIGLE
Nie, nie ten Blizzard, hehe. Jeden z największych wydawców gier zakupił właśnie studio developerskie Swingin' Ape pracujące w pocie czoła nad Starcraft: Ghost .

XBOX • GAMECUBE • PLAYSTATION PORTABLE
NINTENDO DS • GAME BOY ADVANCE • PLAYSTATION 2

GRY JUŻ OD 30 ZŁ!

ROK ZAŁOŻENIA 1998
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM
czynne pon-pt 10-19 / sobota 10-17

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

DEVELOPER: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PS2 TERMIN: ZIMA

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

► JAPOŃSKIE DEMONY W ŻAŁOBIE

Nobunaga Oda nie żyje. Rok temu Samanosuke i Jacques Blanc dopilnowali, aby dziad zginął raz na zawsze i nikogo więcej nie straszył. Capcom nie zamierza jednak odpuścić sobie flagowej linii gier i już na tegoroczne święta planuje wydanie kolejnej Onimushy. Fakt, Nobunaga nie wstanie po raz kolejny z grobu, ale jego miejsce posłusznie zajmie Hashiba Hideyoshi, dotychczasowy lojalny przydupas demonicznego starucha. Jeśli udało się Wam pomyślnie ukończyć Onimusha 3: Demon Siege to mieliście okazję ujrzeć Hashibę w akcji, gdy jechał na czele licznej armii i wesoło sobie przy tym rechotał. A co w nowego w czwartej Onimushy?

Jest rok 1598. Hashiba dochodzi do władzy. Pora także na nowego bohatera, który położy kres jego panowaniu. Nowe postacie, nowa mechanika gry oraz tytuł pozbawiony numerka to pierwsze z zapowiadanych zmian i ogromna szkoda, że czołowy slasher Capcomu pojawi się w Japonii dopiero pod koniec tego roku. Oficjalna nazwa nowej gry mistrzów to Shin Onimusha: Dawn of Dreams, przy czym „shin" (nowy) na bank wyleci z tytułu zaraz po opuszczeniu granic Japonii. Być może zasmuci Was fakt, że wśród nowych bohaterów zabraknie Samanosuke i Jacquesa Blanca. Tym razem rolę głównego wymiatacza weźmie na siebie blond włosy ślicznotek o niesprecyzowanym jeszcze imieniu. Wszystko, co o nim wiemy, to fakt, że podczas walki używał będzie na przemian dwóch mieczy (czerwonego lub niebieskiego), a jego sylwetka nie będzie wzorowana na żadnym ze znanych aktorów. Żegnaj Takeshi Kaneshiro, żegnaj Jean Reno.

Capcom interweniuje także w system kamer – odtąd będzie można swobodnie je kontrolować, przybliżać i ustawiać za plecami bohatera. „Chcemy, aby podczas walk gracze znaleźli się jeszcze bliżej miejsca wydarzeń." – mówi Keiji Inafune, twórca serii – „A nowy system kamer na pewno im to ułatwi." Inna sprawa, że statyczna kamera w poprzednich odsłonach gry wyraźnie naprowadzała nas na cel i każdy bez problemu wiedział, w którym kierunku należy biec. Prawdopodobnie z tego powodu wiele osób uznało poprzednią Onimushę za zbyt łatwą i krótką. Przesłaniem nowej części gry będzie swoboda. „Oddajemy graczom nowy świat, w którym mogą iść, gdzie tylko zapragną. Koniec z ograniczeniami" – podsumowuje Inafune.

Nowa Onimusha skoncentruje się na jeszcze bardziej intensywnej akcji. Zauważcie, że do tej pory seria kręciła się wokół systemu walki jeden na jednego. Nawet, jeśli bohater otoczony był kilkoma demonami, z reguły pracował nad nimi pojedynczo. Dawn of Dreams podkręca nieco tempo akcji i tym razem bohater stanie do nierównej walki przeciw kilku(nastu) pokrakom jednocześnie. „Tempo wydarzeń podkręcamy, tak na oko, o 90 procent. Co Wy na to?" – pyta Inafune. Capcom bardzo dba, aby czwarte części ich gier przechodziły gruntowne zmiany. Resident Evil postawił na intensywną akcję, w nowej Onimushy będzie to natomiast pewna nieprzewidywalność.

Na czym ma ona polegać? Na większym zróżnicowaniu przeciwników, większej liczbie zwrotów akcji i masie niespodzianek, których absolutnie nie da się wcześniej przewidzieć. Inafune kocha widowiskowość i nie zamierza z niej rezygnować. Wystrzeliwująca z demonów krew nie będzie może wyglądać jak prawdziwa posoka, ale grunt, że efekt jest miły dla oka i robi piorunujące wrażenie... na samych twórcach.

„CHCEMY, ABY PODCZAS WALK GRACZE ZNALEŹLI SIĘ JESZCZE BLIŻEJ MIEJSCA WYDARZEŃ, A NOWY SYSTEM KAMER NA PEWNO IM TO UŁATWI."
– KEIJI INAFUNE

Oprócz głównego bohatera, Capcom wprowadzi do zabawy więcej grywalnych postaci, jednak w stosunku do Demon Siege nie będzie to już niczym nowym. W przeciwieństwie do poprzednich odsłon, Dawn of Dreams skupi się głównie na szybkiej akcji i większej swobodzie działania, a w mniejszym stopniu na rozwiązywaniu zagadek. Mimo tego, developer zapewnia, że gra będzie dłuższa, niż Onimusha 3 i zaoferuje jeszcze więcej fabularnych zawijasów. Zapowiada się pysznie. Jeśli na E3 pobawimy się wczesną wersją gry to relację macie jak w banku.

O ile poprzednie części gry kierowane były do ludzi średnio obeznanych z grami (a Onimusha 3 próbowała nawet atakować sektor, który do tej pory konsole widział wyłącznie w reklamach), Dawn of Dreams skupi się na graczach hardcore'owych. Wysoki poziom trudności, intensywne, szybkie walki i żadnych znanych aktorów, którzy kojarzyliby się ludziom ze światem filmu – oto nowy wizerunek serii. Gra ukończona jest zaledwie w 20 procentach, a importem pobawimy się prawdopodobnie dopiero w Wigilię.

Jeśli uważacie, że szybkie tempo i dynamiczne wycinanie były domeną poprzedniej części, czwórka powinna te poglądy zrewidować. ■ ■

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS / REGENERACJA CD

www.madgames.pl

>WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 ZŁ DO 199 ZŁ >TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 49 ZŁ >CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!!!

GTA:SA
159,-

MIDNIGHT CLUB 3: DUB E.
189,-

DZIEŃ OF THE DZIECKA

...bądz gotów kiedy nadejdzie.

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

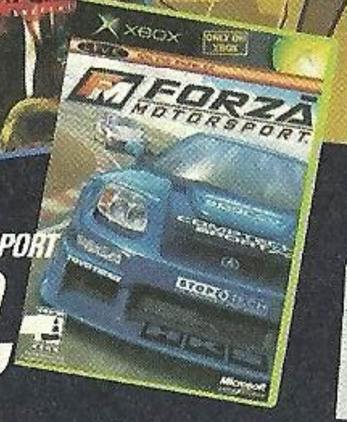
GRAN TURISMO 4
159,-

JAK 3
139,-

PRO EVO SOCCER 4
159,-

MGS 3: SNAKE EATER
159,-

DEVIL MAY CRY 3
149,-



FORZA MOTORSPORT
189,-

WYSTARCZY ZROBIĆ DOWOLNY ZAKUP ZA MINIMUM 150 ZŁ, ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU NAGRÓD

już za miesiąc rozwiązanie konkursu!

PS2
od 399 zł

XBOX
od 449 zł

GCN
od 319 zł

NINTENDO DS
od 549 zł
gry od 109 zł

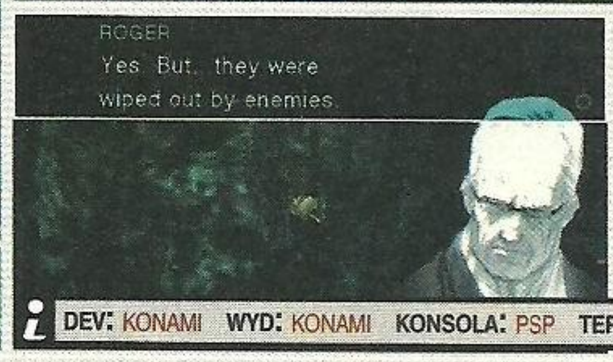
GBA
od 200 zł

budynek klubu **ZIELONA GĘS** / metro **POLE MOKOTOWSKIE** / CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14

AL.NIEPODLEGŁOŚĆI 177 / 02-555 WARSZAWA TEL./FAX **(022) 498 99 93, 825 54 40** / KOM. **503 624 692**

ŚWIEŻE MIĘSKO DLA PSP JUŻ GRALIŚMY

Dziesięć. Nie dwie, nie pięć, tylko dziesięć. Sprawdziliśmy w akcji dziesięć gier na PSP dostępnych w USA, a które na 99 procent ukażą się w Europie w dniu premiery PlayStation Portable. Oto pierwsze wrażenia... Za import gier dziękujemy sklepowi Ultima [www.ultima.pl]



DEV: KONAMI WYD: KONAMI KONSOLA: PSP TERMIN: WRZESIEŃ

METAL GEAR ACID

> Wygląd ten sam, a w środku zupełnie inna

Okazuje się, że nawet obywając się bez trzymających w napięciu filmów, bez fachowych aktorów podkładających głosy i bez tradycyjnej, zręcznościowej akcji, Konami potrafi napisać świetną grę spod znaku Metal Gear. Tym razem długie i przejmujące dialogi wymieniono na statyczne obrazki podpisane morzem tekstu, zaś akcję gry przedstawiono w formie turowej strategii. I wiecie co? Acid jest jednym z najgłębszych i najlepiej przemyślanych tytułów na PSP.

Mimo iż do akcji ponownie wkroczy Snake, nowy, przenośny Metal Gear nie będzie kolejną częścią wzruszającej sagi, a czymś w rodzaju bocznej, niezwiązanej z głównym wątkiem historii. Acid jest o tyle ciekawy, że prezentując masę nowych postaci i rozwiązań, bardzo mocno nawiązuje również do znajomych wątków z poprzednich przygód Snake'a. Sprawa wygląda niezwykle atrakcyjnie dla fanów zmęczonego służbą bohatera, ale powinni się nią zainteresować także ludzie szukający na przenośnym systemie czegoś więcej, niż gry na pięć minut.

Wszystko, czego doświadczycie w Metal Gear Acid będzie dla Was nowe. Nowy dowódca i mentor – Roger, nowi pomocnicy (w tym kobieta-medium o imieniu Alice), nowa historia i oczywiście kolejny konflikt. Tym razem niewielka grupa najemników przejmuje siedzibę pewnej korporacji na afrykańskiej wyspie Lobito i domaga się oddania w swoje ręce projektu o nazwie Pythagoras. Kartą przetargową będzie uprowadzony przez ekipę samolot, na pokładzie którego znajduje się senator ubiegający się o fotel prezydenta. Do tego momentu sprawa wygląda na standardowe porwanie, ale już niebawem okaże się, że samolot senatora przejęły dwie koszmarnie wyglądające kukiełki (gdy się pojawiają, na pierwszy plan wchodzi rewelacyjny motyw muzyczny), natomiast jedną z osób przydzielonych Snake'owi do pomocy jest Alice – kilkunastoletnia dziewczyna o paranormalnych zdolnościach.

Zgodnie z tym, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie części MGSa, zadanie infiltracji bazy będzie zaledwie czubkiem góry lodowej, a w trakcie zagłębiania się w grę przestaniecie być pewni czegokolwiek, nawet prawdziwego pochodzenia naszego bohatera. I jeszcze jedno. Snake nie będzie jedynym bohaterem tej gry. Drugim zaangażowanym w historię agentem jest Teliko, blondwłosa spryciara, którą, i owszem, zagracie, ale dopiero po kilku godzinach obcowania z Metal Gear Acid. Zainteresowani?

OBCUJĄC Z ACID, UJRZYCIE METAL GEAR SOLID W STARYM, DOBRYM STYLU, ALE ZAGRACIE W INNĄ GRĘ. ŚWIETNIE PRZEMYŚLANĄ, PIĘKNIE WYKONANĄ I GODNĄ TEJ KONSOLI

Ekran tytułowy gry i sposób ukazania akcji momentalnie kojarzą się się z tym, co do tej pory widzieliśmy na PlayStation 2 i GCN – wnętrza zamkniętych baz, umykający przed wzrokiem strażników bohater, skradanie się, wymiana ognia i kamera obserwująca wydarzenia od góry, pod lekkim kątem. Gra na PSP prezentuje się świetnie, a uproszczenia w grafice w stosunku do wersji na duże konsole są naprawdę niewielkie.

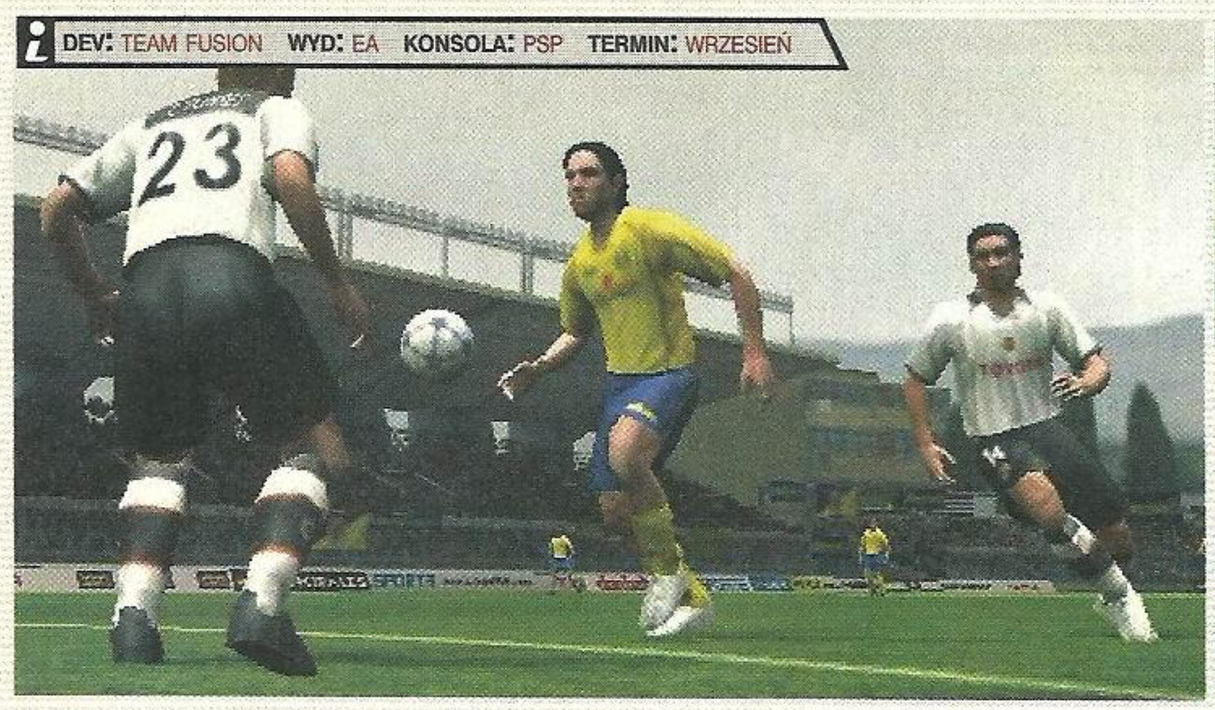
Kilka minut zabawy wystarczyło, aby przekonać się, jak odmienny od wielkiej trylogii będzie Acid. Pole gry podzielono na małe kwadraty, w obrębie których grzecznie porusza się bohater. Czas nie gra już żadnej roli, a każde posunięcie można długo i dokładnie planować. Przed przystąpieniem do zadania Snake składa sobie pewną pulę kart, z której następnie będzie w trakcie misji korzystał. Użycie danej karty wywołuje określone zdarzenie i tak naprawdę, to wokół nich obraca się cała zabawa. Karta z wizerunkiem pistoletu umożliwi bohaterowi użycie broni, natomiast karta z granatem pozwoli na miotnięcie odłamkowym. Znajdą się również karty, dzięki którym Snake założy (na określoną liczbę tur) kamizelę kuloodporną, unieszkodliwi kamery, obezwładni wrogich żołnierzy i nada sobie pewne pomocne atrybuty (większa celność, szybkość, siła strzału, itd.). Na początku gry nie poznacie nawet małego ułamka asortymentu kart, jaki przygotowało dla Was Konami, ale uwierzcie, że warto odszukać i sprawdzić je wszystkie... Ups, zabrzmiało, jak hasełko reklamowe pokemonów, ale co tam.

Jednak nie samą talią Snake żyje, więc kiedy skończą się karty ofensywne, zawsze można podkraść się za plecy przeciwnika i wyprzedać mu legendarne combo złożone z dwóch ciosów rękami i kopniaka z półobrotu. Dodajcie do tego wpełzanie w szyby wentylacyjne, wspinanie się po drabinach, zastawianie wybuchowych pułapek i wymianę ognia ze strażnikami, a szybko zrozumiecie, że klimat tej serii ma się jak najlepiej.

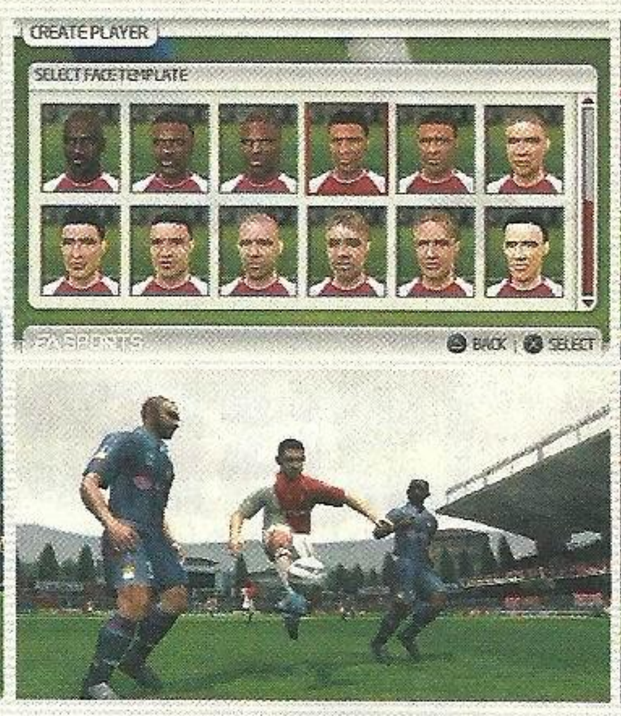
Pomimo tego, że Acid jest turową karcianką, nadal ważnym elementem jest skradanie się i unikanie bezpośredniego starcia ze strażnikami. Jeśli znajdziecie się w polu widzenia wroga, macie dokładnie jedną turę, aby zamknąć mu oczy – w przeciwnym wypadku zaalarmuje bazę, a do gry wejdą dodatkowe jednostki. Dla Was oznacza to oczywiście większy kłopot, a dla końcowej oceny misji – degradację. Musicie wiedzieć, że im szybciej uporacie się z każdym zadaniem i im mniej oponentów Was przy tym zobaczy, tym treściwsza będzie wypłata bonusów po wypełnionej misji. Przy zaliczaniu kolejnych epizodów na oceny C i B nie pojawi się nic ciekawego, ale już A nagradzane jest czymś w rodzaju kart unikatowych. Pamiętacie biednego Johnna Sasaki, który w Metal Gear Solid non-stop biegał do ubikacji? No to teraz zgadnijcie, co spowoduje zagranie jego karty, hehe.

Pomysł żonglowania talią kart i elementy strategicznego myślenia to sprawa na tyle ciekawa i innowacyjna, że nowy Metal wciąga. Potrzeba godzin, aby opanować skomplikowany system zabawy i prawidłowe manipulowanie kolejnymi zdarzeniami. Obcując z Acid, ujrzycie Metal Gear Solid w starym, dobrym stylu, ale zagracie w kompletnie inną grę. Świetnie przemyślaną, pięknie wykonaną i naprawdę godną tej konsoli. Niecierpliwie czekamy na wersję europejską! Być może Konami tradycyjnie sypnie eurododatkami.

[Matt] ■ ■



DEV: TEAM FUSION WYD: EA KONSOLA: PSP TERMIN: WRZESIEŃ



FIFA SOCCER

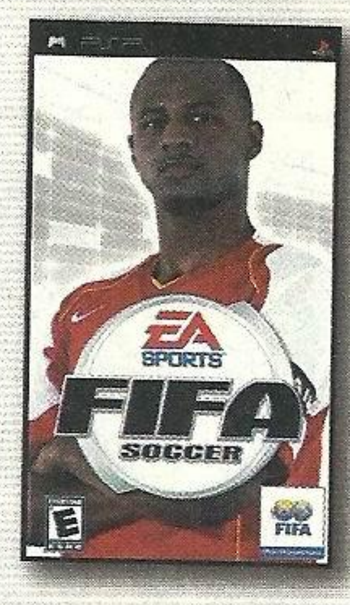
> EA jak zwykle świetnie wykorzystało moment – nie wiem na co czeka Konami

Choć właściwie to wiadomo, na co – po pierwsze, Seabass Takatsuka jest perfekcjonistą i będzie szlifował PSPkową inkarnację najlepszej piłki tak długo, aż będzie z niej zadowolony. A po drugie – PSP nie miało jeszcze premiery w Europie, gdzie gry piłkarskie mają szansę się sprzedać. Tymczasem zarówno Sony, jak i EA nie przegapiły momentu i wydały swoje piłki. I o ile na World Tour Soccer, czyli wersję This Is Football na PSP po kilku minutach spędzonych z grą raczej więcej nie spojrzę, tak FIFA Soccer to zupełnie inna para kaloszy.

W grze znalazło się ponad 350 licencjonowanych klubów i reprezentacji; niestety, składy nie są specjalnie aktualne – dość powiedzieć, że u nas na strajku dalej biega Artur Wichniarek. Na szczęście dla prawdziwych fanów tej najwspanialszej gry zespołowej na świecie jest edytor pozwalający stworzyć od podstaw odpowiedniego piłkarza – nic więc nie stoi na przeszkodzie, by powołać do naszej kadry dowolnego gracza. Są także transfery między klubami – można więc przerzucać sobie zawodników, no ale dla mnie to obowiązkowa rzecz w grze piłkarskiej.

Można grać pełny sezon, bądź jego drugą połowę, stworzyć własną ligę czy turniej, sprawdzić się w fachowym challenge mode z masą zadań (np: 80 minuta, przegrywasz 0:2, musisz wyrównać) i punktów, za które kupuje się bonusy w postaci stadionów, kawałków na soundtracku czy choćby sędziego Colliny.

Najważniejsze pytanie brzmi jednak: jak się w to gra? Zadziwiająco dobrze! FIFA na PSP to praktycznie ostatnia FIFA ze stacjonarnych konsol, która w mojej opinii jest już całkiem porządnie zrobiona i doszlifowana (oczywiście poza stałymi fragmentami gry). Sterowanie jest identyczne, zachowanie piłkarzy również takie samo. Zgrzytem jest brak drugiego analoga, co wymusiło na autorach podporządkowanie systemu First Touch pod krzyżak. Dzięki temu przyjęcie piłki z odejściem, bądź wykonanie zwodów, zmusza gracza do zdjęcia kciuka z analoga i przerzucenia się na krzyżak, aby po chwili znów wrócić do analoga. Napisałem chwili,



a równie dobrze mógłbym napisać – w ciągu ułamka sekundy. Na początku klątem na to rozwiązanie, po kilku godzinach jednak przestało mi sprawiać większe problemy i jest już o wiele lepiej, choć nie idealnie.

Gra wygląda nieźle – oczywiście standardowo gra się na bardzo oddalonej kamerze, przez co postacie są niewielkie i niespecjalnie trzeba przejmować się detalami, a raczej ich brakiem. Na zbliżeniach jest gorzej – potrafi coś przeniknąć, pojawia się clipping, ale nie są to jakieś wkurzające mankamenty. Momentami drażni za to sekundowa czkawka spowodowana doczytywaniem się danych w przerwach między akcjami. Dźwięk jest bez zarzutu – masa licencjonowanych kawałków i komentatorzy, a także szalejąca publika. Ogólnie gra jak na kieszonkowe warunki jest świetna i każdy fan futbolu będzie miał masę radochy. W tej chwili jest bezkonkurencyjna. [Gulash] ■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2004

PlayStation
od 199 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 499 PLN
gry od 29,-

XBOX
od 449 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 249 PLN
gry od 29,-

od 349 PLN
gry od 29,-

GAME BOY
od 199 PLN

NINTENDO GAMECUBE
od 299 PLN
gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11⁰⁰-19⁰⁰, TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10⁰⁰-15⁰⁰ BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

TWISTED METAL HEAD-ON

> Psychopaci zaparkowali w mojej kieszeni

Skoro Twisted Metal: Head On reprezentuje pierwszą generację gier na PSP, strach pomyśleć, jakie efekty będą wyciskali programiści, gdy w pełni poznają możliwości tej maszynki. Pomysł wpuszczenia na wielką arenę kilkunastu uzbrojonych samochodów jest równie szalony, co świetny, a dobrym potwierdzeniem tego jest ogromne powodzenie, jakim seria Twisted Metal cieszy się na stacjonarnych konsolach. Nie dajcie się oczywiście zmylić. Główna rola w tej grze przypada samochodom, jednak w rzeczywistości bliżej Twisted Metal do krwawego shootera fpp, gdzie trup ściele się gęsto. Tutaj nie ma torów wyścigowych, startu ani mety – są tylko areny i piętnaście zróżnicowanych fur, za sterami których zasiądą chorzy ludzie. Chorzy na głowę.

Wśród bohaterów namierzycie między innymi klauna-psychopatę w płonącej furgonetce, sfrustrowanego gliniarza w wozie policyjnym, a także faceta, który sprytnie usadowił się pomiędzy dwoma gigantycznymi kołami. W sumie to jednak normalka jak na standardy Twisted Metal. Każdy pojazd wyposażono w karabin maszynowy, ale z racji tego, że nie da się nim narobić większych szkód, będziemy zmuszeni szukać potężniejszego ekwipunku. Autorzy przygotowali rakiety (zwykłe i naprowadzane), bomby, miny, napalm, ostrza, a do tego masę dopałek rozsypanych po całym obszarze gry – jednym słowem – wszystko, co potrzebne, aby skutecznie zatrzymać auto przeciwnika. Wehikuły w Twisted Metal są w stanie przewozić więcej, niż jedną specjalną broń, dlatego oprócz szybkich i zajadłych pościgów za

furami przeciwników przygotujcie się dodatkowo na ostrą żonglerkę potężniejszymi broniami. Fury różnią się wagą, prędkością, wytrzymałością i zwrotnością. Każda maszyna ma również własnego, chorego psychicznie kierowcę, a w Story Mode dowiecie się, jakie pobudki kierowały nim podczas przystępowania do turnieju rzeźników.

Twisted Metal: Head On, podobnie jak poprzednie gry z tej serii, to jeden wielki deathmatch i naprawdę fajnie jest zobaczyć go na przenośnej konsolce. Tym bardziej, że świetnie się udał. Jedyne, co niespecjalnie mi się podobało, to sterowanie. Myślę, że w grach, gdzie sterujemy wehikułami, pomyłką jest umieszczenie gazu i hamulca na cyfrowym krzyżaku. Po dwóch minutach ostrej jazdy dłoń jest spuchnięta, a walka potrafi przecież trwać znacznie, znacznie dłużej.

Od strony graficznej nie ma powodów do narzekań. Rakiety zostawiają za sobą smugi, iskrzą i widowiskowo eksplodują, a animacja tylko czasem redukuje się o kilka klatek. Tytuł stworzony jest wręcz do kilkuosobowych batalii, a multiplayer z powodzeniem obsłuży sześciu użytkowników PSP naraz. Fajna jest także możliwość gry w multiplayerze przez internet – wystarczy znajdować się blisko hotsopota WiFI. Head On jest bardzo dynamiczny, szybki i cholernie widowiskowy. Warto czekać. [Matt] ■■

ATV OFFROAD FURY BLAZIN' TRAILS

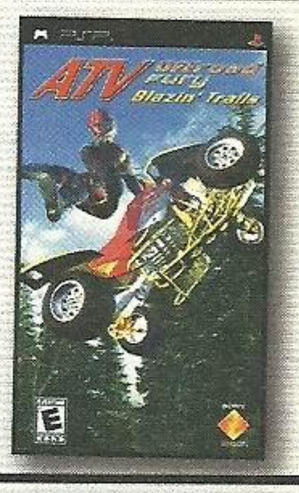
> All Terrain Game, czyli pierwsza naprawdę terenowa gra na PSP

Bo możecie ją ze sobą wszędzie zabrać, hehe. Climax szybko przygotował konwersję swej najlepszej gry z PS2 na PSP i w sumie dobrze, choć w tym wypadku kluczowe jest słowo „szybko" – od pierwszego przejazdu czuć, że programistom zabrakło czasu na dopieszczenie swojego dziecka i pomimo tego, że zabawa jest fajna i oferuje mnóstwo możliwości gry bezprzewodowej; obszerną karierę i sporo ciekawostek do odkrycia, to zabawę nieco psują upierdliwe niedoróbki w systemie kolizji, sterowaniu oraz grafice, która choć ładna, to jednak ma tendencje do przycinania się.

Już od samego początku ATV jest grą dość trudną – przeciwnicy cały czas jadą na pełnym gazie i w zasadzie nigdy nie odpuszczają. No, chyba że zwalimy jednego z drugim z siodełka lub wepchniemy na bandę. Co jest niezłą taktyką. I o ile poziom trudności nie jest czymś, co by mogło mnie zniechęcić to z pewnością sprawią to błędy. Jednym z poważniejszych są kolizje z bandami. Spotkanie z bandą kończy się najczęściej wypadnięciem z siodełka i wtedy pół biedy – gra wróci nas na trasę i można jechać dalej. Ale najgorsze, co może się przydarzyć (i przydarza się całkiem często), to wpadnięcie pomiędzy dwie ustawione na poboczu poduchy i zablokowanie się w takim miejscu, że gra nie załapie konieczności zresetowania nas na trasę, a my niewiele możemy z tym zrobić. Oprócz rozpaczliwych próby wywrócenia się.

W omijaniu band nie bardzo pomaga sterowanie, które wydaje się być nieco niedokładne i zbyt luźne, jak na mój gust – szczególnie, gdy zechcemy sterować analogiem. Na padzie cyfrowym jest już lepiej, ale tam z kolei trzeba się nieco namęczyć, by „docisnąć" zawieszenie przed skokiem. Co oczywiście jest bardzo ważne, bo hopki i muldy są podstawą tras w ATV Offroad Fury Blaizin' Trails. Jak uporamy się ze sterowaniem i ładnie się wybijemy, możemy spróbować wykręcić jeden z wielu trików. Oczywiście trzeba z nimi uważać, bo ich skądinąd bardzo ładna animacja trochę jednak trwa i można wylądować gębą w piachu lub błocku.

Sama oprawa graficzna raczej Was nie zawiedzie, choć od PSP wymagamy znacznie więcej niż od jakiegokolwiek



innego handhelda na rynku. Grafika jest dobra i solidna, animacja jeźdźców nie pozostawia wiele do życzenia, ale problemem są dość poważne zwolnienia – silnik gry wyraźnie nie radzi sobie, gdy na ekranie znajdują się więcej niż dwie maszyny, a także nieco przycina, gdy bierzemy zakręty.

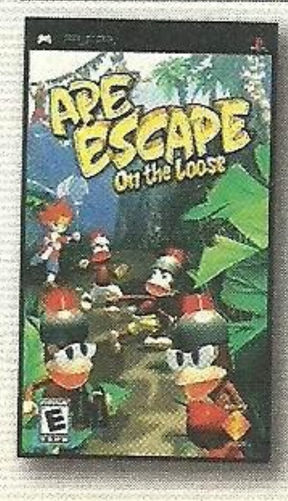
ATV będzie całkiem solidną pozycją, ale nie pozbawioną dość oczywistych wad – nie spodziewam się też, że powyższe braki nadrobi w Europie rozbudowana możliwość gry w sieci – wiemy wszyscy, jak to na Starym Kontynencie jest z popularnością tego typu zabaw. [Marcellus] ■■

APE ESCAPE ON THE LOOSE

> Fenomen japońskich małp nie przestaje nas zadziwiać

Ta gra to nic innego, jak podciągnięta do możliwości PSP i lekko wzbogacona konwersja oryginalnego Ape Escape z 1999 roku. Samo Ape Escape na PS one w pewien sposób zrewolucjonizowało system sterowania w grach i pokazało, do czego może służyć druga analogowa gała w joypadzie. Jeśli zapomnieliście, bądź nie macie pojęcia – pokrótce przypomnę, że lewą gałką kierowało się postacią, a prawą wybierało kierunek wykonywanych czynności. Czynności te polegały głównie na łapaniu małp do siatki, niczym motylków. Można więc było biec w jedną stronę, a łapać, bądź działać „w drugą", co od tego czasu wykorzystuje sporo gier (a co oczywiście kilkanaście lat temu z powodzeniem udało się zastosować w shooterze Robotron, ale to inna sprawa). Mieliśmy kilka kontynuacji przygód małp, nędzne minigry na EyeToya oraz gościnny występ w MGS3: Snake Eater. Coś więc musi być na rzeczy – popularność tych opracowanych przez grafików Sony stworzeń jest faktem, przynajmniej w Japonii.

Jak broni się najnowsza inkarnacja Ape Escape, tym razem pozbawiona drugiego analoga? O dziwo, całkiem nieźle. W dalszym ciągu gra jest tak bliska głupawej kreskówki, jak tylko można sobie to wyobrazić: kilkudziesięciosekundowe pogonie dookoła drzewa, głupawe dźwięki, stosunkowo proste zasady i raczej krótkie misje pozwolą bawić się każdemu, kto tylko będzie miał ochotę na nieco platformowej akcji. Bohater – Spike – podróżuje w czasie łapiąc małpy, które urwały się z laboratorium. Łapie je przy



pomocy licznych gadżetów, jak choćby pały do walenia małp przez łeb, latawca pozwalającego na pokonywanie większych odległości, czy specjalnej szabelki świetlnej czyszczącej otoczenie z przeszkadzajek.

Niestety, choć z oczywistych powodów, sterowanie z dwóch analogowych gałek wróciło do jednej i wszelkie działanie ogranicza się jedynie do kierunku, w którym zwrócony jest bohater. Trochę to ogranicza radość z zabawy, ale nie eliminuje jej całkowicie – gra jest dobrze przemyślana i skonstruowana. Jest sporo platformowej akcji, także pod wodą, masa gadżetów, gigantyczna liczba małp do wyłapania, a i poziomy są odpowiednio zróżnicowane. Główny quest zapewnia ładnych kilka godzin zabawy, dodatkowo dostępne są mini-gry w postaci snowboardingu, zabawnego i wciągającego ping-ponga oraz boksu. Chyba nie muszę dodawać, że naturalnie z małpami w rolach głównych.

Ape Escape: On The Loose wygląda nieźle, jak na przenośny sprzęt. Fakt, jest sporo uproszczeń, a tekstury są raczej prymitywne, dla mnie jednak liczy się to, że gra jest płynna, kolorowa i przyjemna w odbiorze. Szkoda, że kamera szaleje nieco za bardzo, na szczęście jednak jest możliwość ręcznego jej ustawienia. W sumie zabawna, choć wtórna gra. [Gulash] ■■

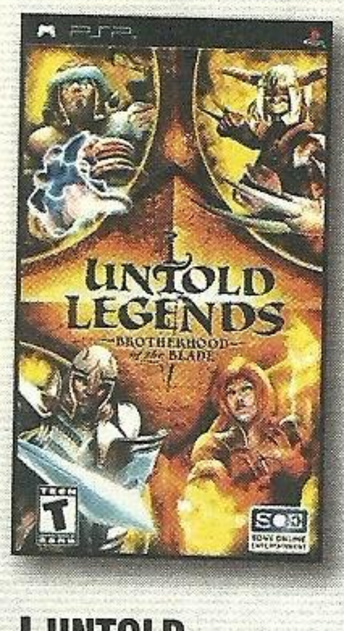
UNTOLD LEGENDS BROTHERHOOD OF THE BLADE

> Bestseller w USA to legenda opowiedziana w najprostszy możliwy sposób

Były przynajmniej dwa powody, dla których długo i namiętnie czekałem na Untold Legends. PSP zapewne doczeka się w przyszłości wielu, w dodatku o niebo lepszych slasherów, ale póki co, Brotherhood of the Blade miał być pierwszym z nich. A ja slashery po prostu uwielbiam. Cenię też klimat fantasy, w którym nie ma miejsca na bishonenów w rolach zbawców świata i wydumanych historii łączących w jakiś sposób głównego bohatera z finałowym szefem. Klimat tej gry budują wyłącznie surowe, opanowane przez demony miasta i podziemne tunele, które odwiedzamy z mieczem w jednej łapie i masywną tarczą w drugiej.

Zanim jednak bohater Untold Legends ruszy do boju, trzeba najpierw wykreować go od podstaw w specjalnym edytorze. Sony daje nam do wyboru raptem cztery klasy postaci, na szczęście tak odmienne, że natychmiast dogrzebiecie się własnego faworyta. Wybrzydzać będziemy między łuczniczką, alchemikiem, rycerzem i szaleńcem (berserker). Wybór będzie o tyle ważny, że każda klasa postaci preferuje nieco inny styl walki. Wiadomo – łuczniczki nie wpuścimy w stado nieprzyjaciół, natomiast berserker to kiepski pomysł, jeśli lubicie załatwiać sprawy na odległość. Każdej z postaci można nadać indywidualny wygląd zmieniając kolor włosów, odcień skóry i tym podobne elementy. Niestety, wariantów jest niewiele, co trochę mnie rozczarowało. Ale do rzeczy.

Untold Legends wygląda jak klon Diablo. Jego wartość dodatkowo rośnie, kiedy uświadomimy sobie, że jest to pierwszy trójwymiarowy slasher na przenośne konsole, w dodatku ładny i grywalny. Zasady są proste. Po szybkim samouczku bohater wychodzi z karczmy na miasto, po którym będzie się odtąd szwendał rozwiązując lokalne problemy. Okazuje się, że miejsce to przeżywa najazd kreatur najróżniejszej maści i mieszkańcy niespecjalnie potrafią sobie z tym poradzić. Zabawa polega zatem na zagadywaniu autochtonów, a następnie penetrowaniu miejsc, na które poszczególne rozmowy wskazały. Nikt nie powinien mieć problemów z nawigacją, gdyż bohaterowi przez cały czas towarzyszy zgrabna mapka z zaznaczonymi miejscami, do których wypada się udać. W Untold Legends nie ma chwili spokoju. Niezależnie od tego, czy chodzicie między ludźmi, czy sprawdzacie podziemia, zawsze należy być gotowym na atak potworów, z których ilością Sony momentami ostro przegięło.



UNTOLD LEGENDS WYGLĄDA JAK KLON DIABLO. JEGO WARTOŚĆ DODATKOWO ROŚNIE, KIEDY UŚWIADOMIMY SOBIE, ŻE JEST TO PIERWSZY SLASHER 3D NA PRZENOŚNE KONSOLE, W DODATKU ŁADNY I GRYWALNY.

Pomimo tego, że Brotherhood of the Blade prezentuje się naprawdę ładnie i gra się w niego przyjemnie, po dłuższym czasie doszedłem do wniosku, że zabawa stoi w miejscu. Pewnie – bohater non stop wycina nowe gatunki ścierw, za co dostaje punkty doświadczenia, ale wizja kolejnego levelu to w zasadzie jedyna nagroda za długi czas spędzony z grą. Untold Legends nie obroni się na pewno ciekawym scenariuszem, bo jedyne co w tej kwestii ma do przekazania, to morze średnio interesującego tekstu, udekorowanego artami postaci z gry. Czytanie monologów nie ma zresztą większego sensu, gdyż nie dowiadujemy się z nich niczego nowego – ot, kolejna krypta stoi przed nami otworem i należy ją przeczyścić metodą hack and slash.

Bohater nie wyruszy oczywiście na misję nagi, a w miejscowych sklepach możecie zaopatrzyć go w pancerne nakrycie głowy, zbroję, buty, rękawice, miecze, łuki, topory, dzidy oraz specjalne klejnoty, których noszenie poprawia wskazane atrybuty. Uzbrojenia jest naprawdę dużo – zdziwię się, jeśli ktokolwiek zacznie kręcić w tej sprawie nosem. Problemem jest natomiast fakt, że Untold Legends nic nowego nie oferuje. Tłuczenie demonów wygląda standardowo – mashując nieustannie jeden przycisk będziecie w stanie wysłać do piachu większość z napotkanych pokrak. Z czasem, gdy przeciwników będzie więcej, z pomocą przyjdzie drugi przycisk odpowiedzialny za ataki zbiorowe. Dość niewygodnie rozwiązano sprawę blokowania wrażych ciosów. Aby zasłonić się tarczą trzeba wdusić kombinację dwóch przycisków, z których jeden normalnie odpowiada za inną akcję, co w moim przypadku często kończyło się pomyłkami. Na szczęście większość atakujących bestii ląduje w piachu po trzech lub czterech cięciach. Bossowie to jednak zupełnie inna para kaloszy – są masywni i bardzo silni, więc bez kilku napojów regenerujących w plecaku możecie mieć z nimi nie lada problem. Na szczęście główny bohater, oprócz podnoszenia leveli rozwija także drzewko umiejętności, na którym znajdują się inne formy ataków, mocniejsze cięcia i nowe czary.

W parze z ładną grafiką idą niestety błędy w wykonaniu. Ekran PSP bardzo wyraźnie obnażył Untold Legends z braku antyaliasingu, przez co gra ocieka ostrymi, poszarpanymi krawędziami. Zbyt łatwo również dostrzec mrugające piksele, które często pojawiają się w miejscach, gdzie nachodzą na siebie obiekty. Ale to pikuś – najgorszy jest dłuuuuugi czas doczytywania kolejnych poziomów. Za każdym razem, gdy otworzycie drzwi karczmy, zejdziecie do podziemi, bądź wbijecie się do nawiedzonego kościoła, macie pewność, że przez najbliższych trzydzieści sekund (a czasem i dłużej) oglądać będziecie ekran z napisem „Loading". Układ tuneli w podziemiach i lochach za każdym razem generowany jest losowo, szkoda, że parze z tym zabiegiem nie są nakładane (na przykład) nowe tekstury. Choćby nie wiem jaka kombinacja komnat spotkała mnie za dziesiątym wejściem do podziemi, za każdym razem wyglądały będą po prostu podobnie. Szkoda.

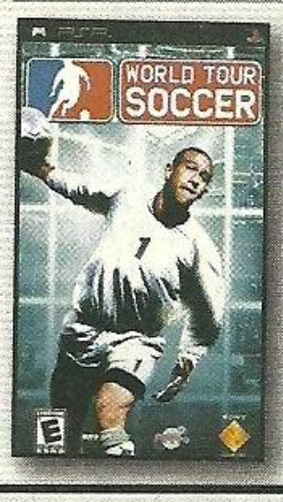
Zabawa na pewno spodoba się osobom, które mają możliwość zagrania w multiplayerze. Czterech rzeźników idących przez lochy to jednak znacznie większa satysfakcja, niż samotne wycinanie. Chciałbym, aby Untold Legends miało w sobie więcej dynamiki, jakiś intrygujący scenariusz, postacie, z którymi zechcę się identyfikować. Nic z tych rzeczy. Myślę, że ta gra udowodni nawet najbardziej stęsknionym z Was, że era prostych i bezmózgich wyrzynanek nie minęła bez powodu, a dobra fabuła po prostu jest już w cenie.

[Matt] ■ ■

DEV: SCE LONDON WYD: SONY KONSOLA: PSP TERMIN: WRZESIEŃ

WORLD TOUR SOCCER

> A Jankesi nadal nie potrafią tego zrozumieć...



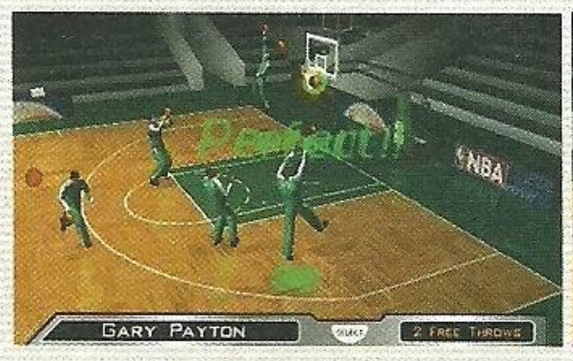
WTS w liczbach prezentuje się nieźle – 128 licencjonowanych klubów i 86 narodowych drużyn z czasem uzupełnione zostanie jeszcze osiemnastoma klasycznymi teamami, a wszystko to na ośmiu odmiennych stadionach. Pomijając już ilość przygotowanych drużyn, imponująca jest liczba trybów zabawy. Quick Game pozwoli Wam bez zbędnych formalności wybrać sobie jedną z odblokowanych drużyn i stoczyć nią szybki bój. W Exhibition bezboleśnie sprawdzicie możliwości bojowe własnej ekipy, w Challenge zagracie o punkty potrzebne do odblokowania niespodzianek, a Cups zabierze Was w długą podróż, na końcu której spokojnie czeka sobie puchar. Najciekawszym trybem jest Challenge. Każde podanie, każdy zwód, strzał na bramkę i odebranie przeciwnikowi piłki jest nagradzane punktami, których sprawne ręce wyciągną z jednego meczu od kilku do kilkunastu tysięcy. Dodatkowe punkty przyznawane są za grę bez żółtych i czerwonych kartek, za czyste konto bramkarza i wysokie wyniki.

Zabawy jest naprawdę dużo, pytanie, jak bardzo zaczniecie sobie porównywać tę grę do absolutnie jedynego na świecie Pro Evo 4, czy coraz lepszej Fify. Grę wykonano raczej oszczędnie, ale jest bardzo kolorowa i płynna, co bardzo dobrze wpływa na jej odbiór. Na ekranie PSP murawa wygląda soczyście i ostro, piłkarze są poprawnie animowani, a scrolling jest płynny i dynamiczny.

WTS dobrze wykorzystuje analogowego pada. Każdy przycisk PSP obłożony został jakimś zagraniem, ale po kilku minutach treningu można się w tym bezboleśnie połapać. Są podania niskie i wysokie, strzały na bramkę, dośrodkowania i zwody. Jest oczywiście przyspieszanie i regulowanie odległości kamery od boiska.

WTS ma na pokładzie wszystko, co trzeba, aby nieźle się bawić. Moc konsoli PSP widoczna jest głównie podczas najazdów kamery na zawodników, replayów i wybijania piłki przez bramkarza. Zarówno w takich momentach, jak i podczas samych meczy wszystko działa płynnie i nie chrupie. Pozytywny obraz tej gry uzupełnia publiczność, która w kluczowych momentach zaczyna wrzeszczeć, a nudniejsze fragmenty gry wypełnia sobie stadionowymi przyśpiewkami.

Problemy z World Tour Soccer są dwa. Po pierwsze, jest to zabawka typowo zręcznościowa, więc całe to grzebanie w taktykach i formacjach drużyny ma drugorzędne znaczenie dla przebiegu meczu. Po drugie... PSP to nie kontroler z prawdziwego zdarzenia i nie ciśniecie nim o ziemię, gdy konsola lub znajomy przez WiFi strzelą Wam bramkę. World Tour Soccer ma jednak fajny system motywacyjny, w którym każdy wygrany mecz odblokowuje nową drużynę, boisko lub kolejne wyzwanie. Do czasu przepisania na tego handhelda Pro Evolution Soccer 4 stanowi ciekawą alternatywę dla zdecydowanie wolniejszej Fify. [Matt] ■■



DEV: 989 SPORTS WYD: SONY KONSOLA: PSP TERMIN: WRZESIEŃ

NBA

> NBA, po prostu NBA

Nieudacznicy z Sony 989 Sports po koszmarku, jaki stworzyli na PS2 w postaci NBA ShootOut 2004 postanowili zarzucić z góry skazane na niepowodzenie próby stworzenia choćby niezłej koszykówki na stacjonarną konsolę i zaatakowali PSP. Ale, jak wiadomo, z próżnego to i Salomon nie naleje, więc do najnowszej ich produkcji podchodziłem jak pies do jeża. I słusznie – NBA powinno być jedną z ostatnich pozycji na Waszej liście gier na PSP, gdy ta konsola wreszcie trafi do Europy.

Oczywiście od strony licencyjnej wszystko jest w jak najlepszym porządku – są wszystkie zespoły z NBA i da się zagrać zarówno cały sezon złożony z maksimum 82 gier, a także awansować do play-offów. Ba, są nawet transfery zawodników pomiędzy klubami, ale w tym akurat wypadku coś się programistom pomieszało i kluby radośnie zgadzają się wymieniać swoje największe gwiazdy na zawodników, którzy w naszym klubie podają zazwyczaj ręczniki i napoje. Ale to jeszcze nie jest problem, problemy zaczynają się dopiero podczas samej gry.

Wszyscy zaznajomieni jako tako z koszykówkami na konsolach wiedzą, że rzut wykonujemy poprzez wciśnięcie, przytrzymanie i zwolnienie przycisku w odpowiednim momencie. W 989 postanowiono sprawę ulepszyć i, jak to zazwyczaj bywa – schrzaniono to dokumentnie. Otóż rzucamy poprzez wciśnięcie przycisku rzutu dwa razy! Pierwsze tapnięcie powoduje, że gracz składa się (wyskakuje lub zaczyna dwutakt) do rzutu, a drugie sprawia, że wypuszcza piłkę w kierunku kosza. Oprócz tego wokół piłki pojawia się kolorowa otoczka oznaczająca jakość rzutu. Może być czerwona, pomarańczowożółta lub zielona. Gdy drugie tapnięcie przycisku wypadnie, gdy jest czerwona, to na bank spudłujemy, a jak świecić się będzie na zielono – szanse są największe. I o ile samo idea nie jest najgorsza to w akcji sprawdza się to słabiutko. Po pierwsze, nie wiadomo kiedy gracz będzie rzucał, kiedy wchodził z „kelnerem" pod kosz, a kiedy wykona wsad. Rzuty można jakoś wyczuć, „kelnerów" w zasadzie się nie da, a dunki wychodzą same z siebie i nie można ich wymusić. Po drugie, nie można zamarkować rzutu, co sprawia, że jeden z najważniejszych zwodów w tej grze znika jak sen jaki złoty. Po trzecie wreszcie, większość prób rzutów jest blokowana, bo każdy obrońca w tej grze reaguje na pierwsze naciśnięcie przez nas przycisku i frunie w górę, że ho, ho.

Gdyby nie ten „mały" problem NBA mogłoby być całkiem fajne – grafika i animacja jest przyzwoita, są trzy mini gierki, możliwość grania z kumplem po Wi-Fi oraz dużo zabawy w sezonie. Niestety, sprytny pomysł z urozmaiceniem sterowania położył niemal kompletnie ten tytuł i nic go nie uratuje przed przeciętnością. No, chyba że się zaprzecie i wtłoczycie jakoś w ograniczenia, które funduje graczom ekipa 989 Sports. [Marcellus] ■■

DEVELOPER: KOEI WYD: KOEI KONSOLA: PSP TERMIN: WRZESIEŃ

DYNASTY WARRIORS

> Niepowstrzymany pochód chińskich wojowników przez lata i konsole

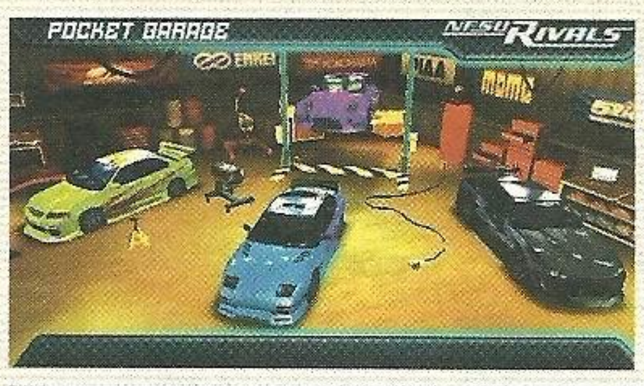
Dawno nie grałem w Dynasty Warriors. I żałuję, bo już wiem, co straciłem. Na szczęście niedawno na PS2 pojawiła się piąta część cyklu, którą z przyjemnością niebawem sprawdzę w mojej konsoli. Tymczasem jednak, zasiadając do spisywania na gorąco wrażeń z testowania gier na PSP, odpaliłem przenośną wersję hitu Koei i z miejsca zostałem wessany w wir wydarzeń, a raczej w huk i zgiełk bitewny – ocknąłem się dopiero po kilku godzinach, gdy rozbolał mnie palec od naparzania. Fajna gierka.

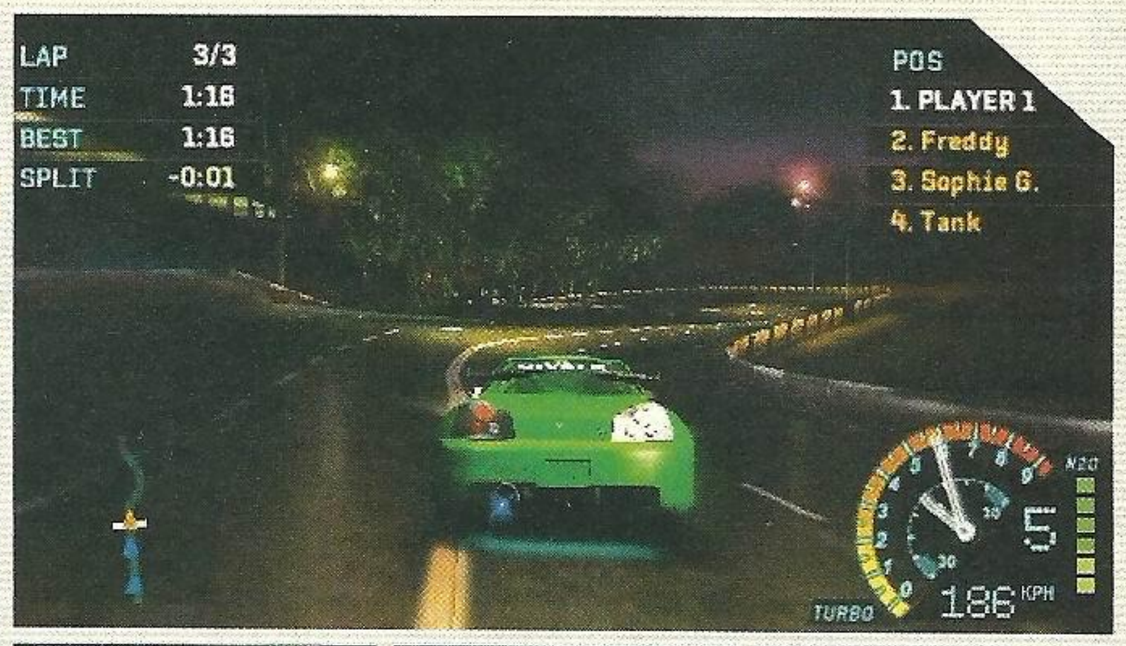
Dynasty Warriors ma tradycję i historię. Oto rzuceni jesteśmy do starożytnych Chin, gdzie o władzę walczą ze sobą różne frakcje i ugrupowania poli... nie, nie polityczne – są to ugrupowania żołnierzy z generałami stojącymi na ich czele. Naszym zadaniem jest oczywiście wyrżnięcie nieprzyjaciela, aby ten przestał w jakikolwiek sposób marzyć o potędze. Autorzy przygotowali kilkunastu herosów różniących się wyglądem, ściskaną bronią, a także stylem walki – na dobrą sprawę nie ma to wszystko jednak większego znaczenia, bo zabawa za każdym razem jest podobna.

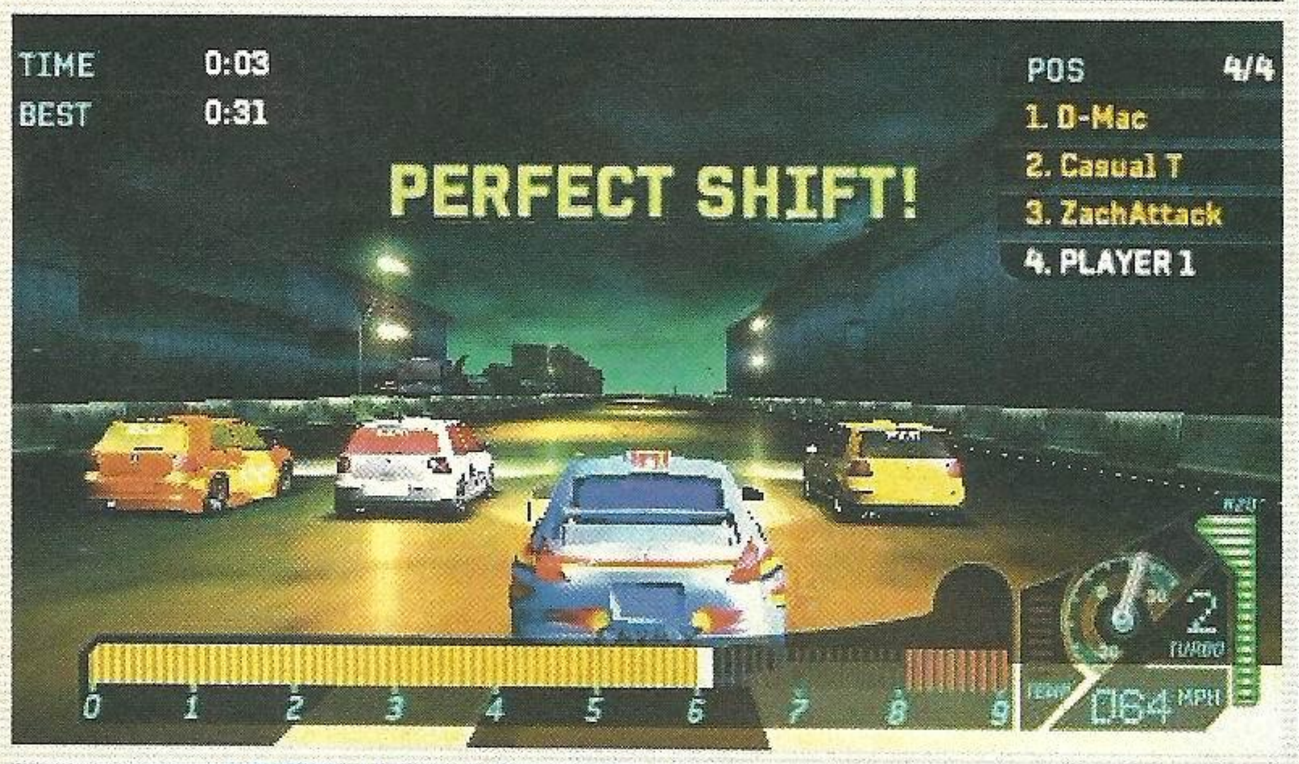
Pamiętam, że w wersji na dużą konsolę bitwy potrafiły trwać nawet i godzinę – tysiące żołnierzy przewalało się pozornie bez celu po gigantycznym terenie, walcząc i ginąc z imieniem swojego generała na ustach. W wersji na przenośną konsolę Koei skompresowało obszerne bitwy do rozmiarów potyczek trwających kilka, a jak jesteście kiepscy, kilkanaście minut. W sumie to zrozumiały zabieg, niemniej jednak gra na tym nieco straciła. Dobrze chociaż, że podczas jednego z licznych scenariuszy weźmiemy udział w kilkunastu takich bitwach. Można także zapisywać stan gry między walkami.

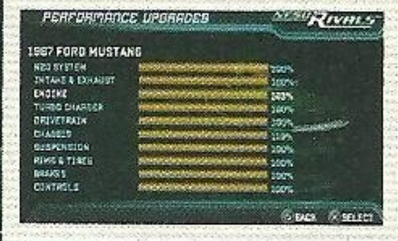
Jak się gra? Miodnie, acz dość prosto. Otóż jest to radosna, typowo masherska gra z kilkoma combosami na krzyż, atakami specjalnymi, sporymi grupami nieprzyjaciół do wycięcia i superbohaterem w roli głównej. Zatem naparza się radośnie, bez większego problemu. Czasem trzeba gdzieś podbiec, można szarżować na koniu, bądź cisnąć jakimś przedmiotem – przemiłe dodatki do właściwej zabawy. Aby nie było jednak za każdym razem tak samo, przed każdą bitwą można wybrać sobie do pomocy czterech oficerów, którzy wpływają na umiejętności naszego zucha, jak na przykład super specjal, czy jeszcze inne sprawy. Delikatne aspekty taktyczne (morale żołnierzy, obecność generałów) obserujemy na specjalnej mapie zajmującej fragment ekranu. Fajnie to wszystko się komponuje.

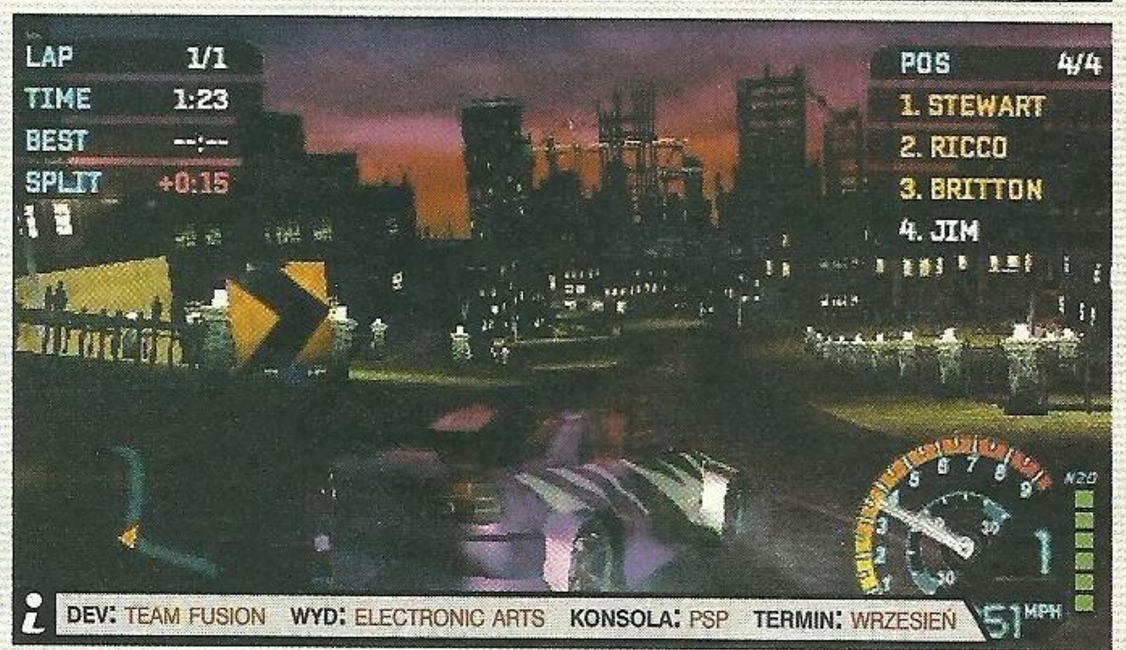
Grafika została uproszczona w stosunku do PS2. Tła są nijakie i bardzo proste, w oddali widnieje mgiełka, ale po chwili nie zwraca się na to uwagi – po ekraniku przewala się masa postaci, animacja jest raczej płynna, ładnie wyglądają specjale. Zupełnie niespodziewanie, Dynasty Warriors to jedna z moich ulubionych pozycji na PSP. [Gulash] ■■









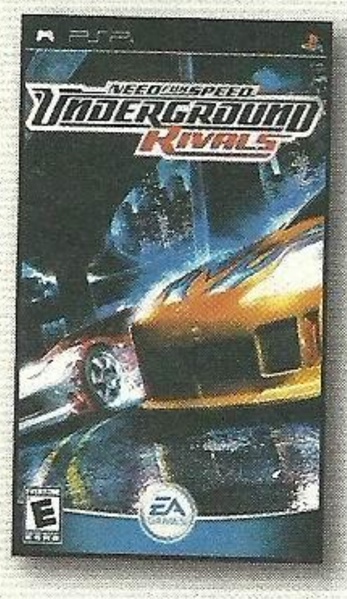


NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

> Wszyscy fani wyścigów na nielegalu z niecierpliwością wypatrują Undergrounda na PSP. Jest na co czekać?

Miałem przyjemność sprawdzić Rivals w akcji i, jak w przypadku większości gier na przenośną konsolkę Sony, mam dość mieszane uczucia. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to brak kariery jako takiej – zarówno w formie pokonywanych po kolei wyścigów, jak w pierwszym NFSU, jak i wielkiego miasta z NFSU2. Zamiast tego są wyścigi porozrzucane po rozmaitych kategoriach i poziomach trudności. Pomysł powrotu do samego ścigania bez całej otoczki kariery wydaje się niezły, ale w pierwszej chwili jest nieco dezorientujący, bo nie wiadomo za co się na początku zabrać. Oczywiście szybko się do tego przyzwyczajamy i wtedy Rivals wsysa z całą niemal mocą jej starszych braci z dużych konsol.

Zdecydowanie najmocniejszą stroną Rivals są same wyścigi oraz ich oprawa. Mimo ograniczeń PSP gra śmiga bardzo szybko i naprawdę sporadycznie przycina animację, choć jak już, to od razu solidnie. Mimo to na NFSU Rivals patrzy się z wielką przyjemnością – grafika momentami niemal dorównuje temu, co wyrywało nam gałki oczne, gdy oglądaliśmy NFSU2 na ekranach telewizorów. Tekstury są zaskakująco solidne, efekty świetlne oraz te towarzyszące odpaleniu nitro są porywające jak zawsze, a jedynym słabszym punktem są modele samochodów, które wyglądają dość płasko i mało efektownie. Z kolei wyścigi są odpowiednio intensywne, szybkie i nieprzewidywalne – śmiganie po nocnych trasach daje mnóstwo radości, ale z drugiej strony jest prześladowane przez gumowe AI przeciwników. Wiadomo, jak to działa – choćbyśmy śmigali jak mistrz kierownicy, na dokładkę siedząc za kółkiem o wiele mocniejszej fury niż rywale, to i tak na ostatnich kilku metrach wyścigu będzie gorąco i najmocniejszy z oponentów siądzie nam na zderzaku. I póki mimo to wygrywamy, wszystko jest spoko, ale z całą pewnością przyjdzie podczas gry moment, w którym jakiś wyścig będzie trzeba powtarzać przynajmniej kilka razy, a stąd do frustracji droga jest bardzo, ale to bardzo krótka. Oczywiście gumowe AI ma dwa końce, jak każdy porządny kij – gdy po jakiejś kraksie zostaniemy nieco w tyle, to zawsze mamy szansę dogonić rywali, bo nagle zaczynają wlec się jak niedzielni kierowcy w kapeluszach naciągniętych aż na uszy. No i jeszcze jedno – wydaje mi się, że gdy jedziemy naprawdę dobrze i odsadziliśmy przeciwników tak, że w zasadzie nie mają szans nas dogonić, gra rzuca nam pod koła kłody i to niemal dosłownie. Kilkanaście razy zdarzało mi się, że nadjeżdżający z przeciwka samochód czyhał na mnie tuż za zakrętem lub też wjeżdżał na skrzyżowanie tak, żebym nie miał najmniejszych szans na jego ominięcie. Dziwne było też to, że czasami traciłem panowanie nad samochodem – pozornie bez najmniejszego powodu i w miejscach, gdzie wcześniej śmigałem z dużymi prędkościami i bez najmniejszych problemów. Sposób gry na wyrównanie szans? Jeżeli tak, to dość tani.



MIMO OGRANICZEŃ PSP GRA ŚMIGA BARDZO SZYBKO I NAPRAWDĘ SPORADYCZNIE PRZYCINA ANIMACJĘ, CHOĆ JAK JUŻ, TO OD RAZU SOLIDNIE.

Mimo zarzucenia trybu kariery, roboty dla samotnego gracza znajdzie się w NFSU Rivals dużo – kategorii wyścigów jest sporo, są też różne odznaczenia do zdobycia (brąz, srebro i złoto), a za zdobyte punkty kupujemy ulepszenia do samochodów oraz nowe fury. Nie zabrakło trybów znanych z większych braci – w szczególności oszałamiającego prędkością drag race, ale jest też drift oraz street cross, a nowość to nitrous run, który polega na zaliczaniu kolejnych bramek, które dodają nam nitro i kilka sekund do nieubłaganie upływającego czasu – całkiem fachowy pomysł przywodzący nieco na myśl Zone z WipeOuta Pure. Są też oczywiście normalne wyścigi po kilka okrążeń, takie w których po każdym okrążeniu ostatni w stawce odpada, a nawet całkiem fajny patent w postaci czegoś w stylu sztafety – po każdym okrążeniu zmieniamy furę na inną z naszego garażu.

Oczywiście najpierw trzeba ją sobie odkryć i kupić, a to wcale mało nie kosztuje. Części poprawiające osiągi pojazdu też mają swą cenę, ale za to wszystkie dodatki wizualne są darmowe, choć najpierw należy je zdobyć. Jedynym problemem z ulepszeniami pojazdu jest to, że menu jest niezbyt intuicyjne, a przy częściach brakuje opisu, co tak naprawdę poprawiają. Jak dla mnie niepotrzebnie to skomplikowano – powinno być prosto i przejrzyście, w końcu to nie Gran Turismo (w którym tak swoją drogą jest wszystko dobrze wyjaśnione), a w założeniu lekkie i przyjemne wyścigi dla każdego. Nie bardzo pomocne jest też to, że każdą z części wystarczy kupić raz i potem można ją zamontować w każdym z naszych aut, bo... Trzeba to robić ręcznie buszując po menusach! Fuj, w Midnight Club 3 DUB Edition na dużych konsolach zrobiono to niemal idealnie i od teraz ta właśnie gra jest wyznacznikiem intuicyjności i przystępności tuningu.

Sterowanie w NFSU Rivals jest dobre, ale tylko wtedy, gdy korzystamy z cyfrowego pada, bo analog jest zdecydowanie zbyt „luźny" i trzeba naprawdę daleko wychylić gałkę, by skręcić, a wtedy łatwo o niedokładność, bo jak wiadomo skok analoga w PSP jest bardzo niewielki. Szczególnie przy kontrowaniu w poślizgach daje się to we znaki i wtedy nasza bryka ma tendencję do wpadania w oscylację i obijania się od bandy do bandy. Gdy sterujemy krzyżakiem takich problemów nie ma i wtedy można czerpać z jazdy prawdziwą radochę.

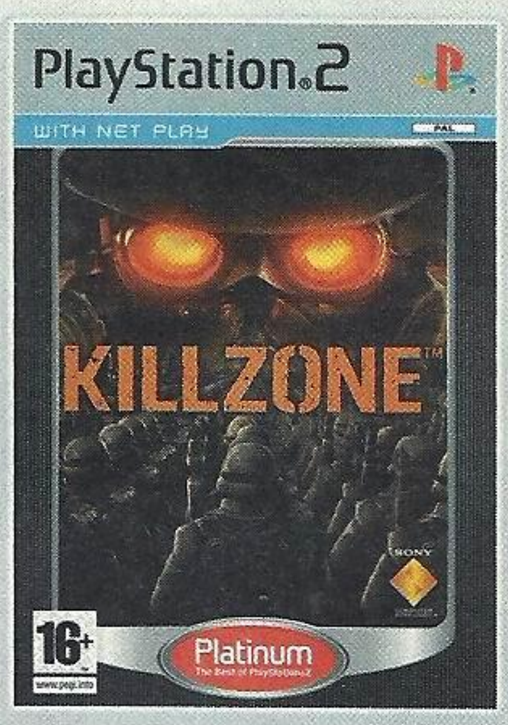
O ile samotny gracz bawił się będzie z NFSU Rivals dobrze i długo to zwolennikom multiplayera EA nie zaoferowało zbyt wiele i te tryby należy potraktować tylko jako niezbędny dodatek. NFSU Rivals prezentuje się dobrze, ale nie wybitnie – samochodów i tras jest sporo, jeździ się fajnie, ale nie jest to gra, nad którą przysiądziecie na dłuższy czas. Szczególnie, jeżeli miało się okazję w nią zagrać na dużych konsolach, co prowadzi do wniosku, że zdecydowanie za mało jest na PSP gier nowych i oryginalnych, nie będących konwersjami. O ile pamiętam, mniej więcej rok temu Sony obiecywało coś zupełnie innego... [Marcellus] ■ ■

OD 15.06.1005:

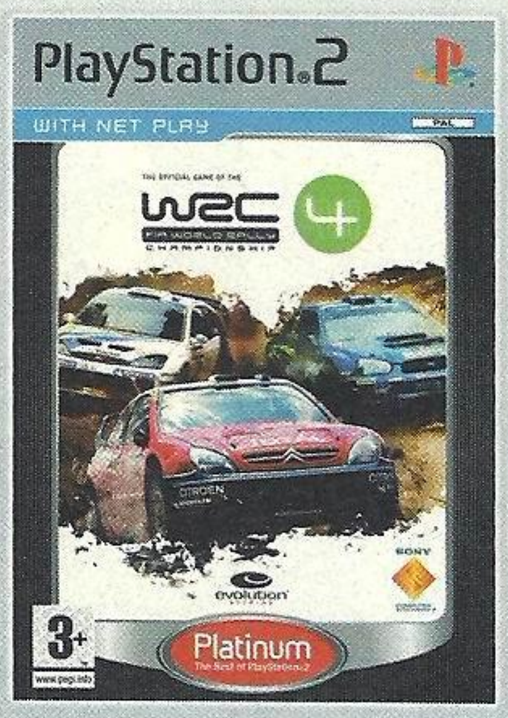
Platinum

The Best of PlayStation®2

TANIE GRY NA PLAYSTATION 2!

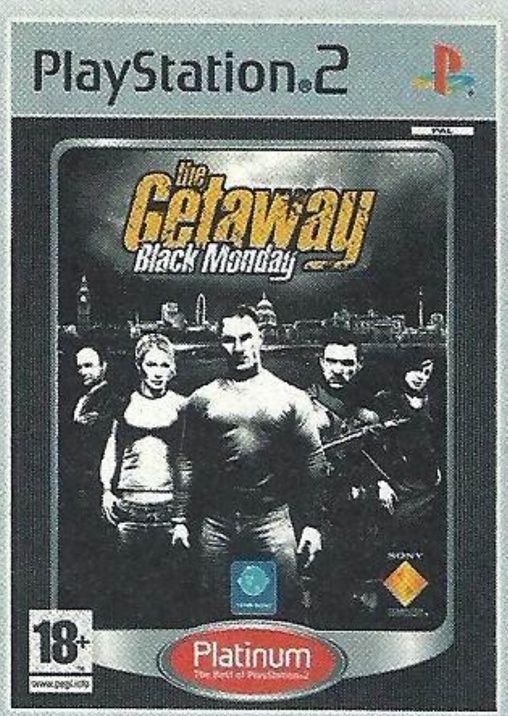


Killzone

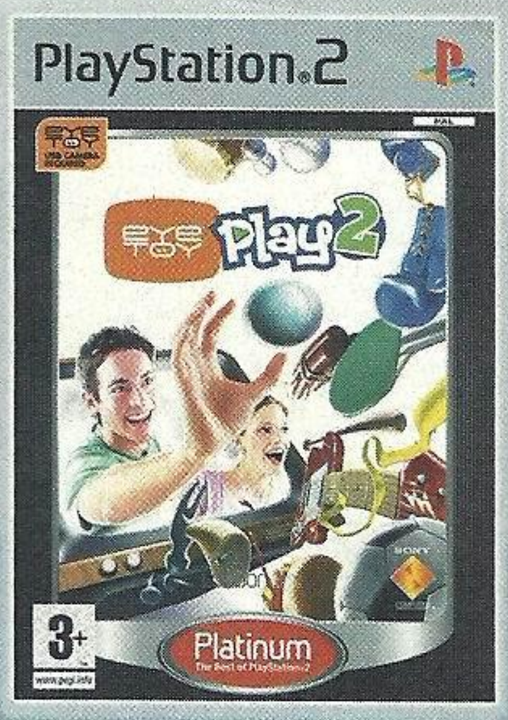


WRC 4

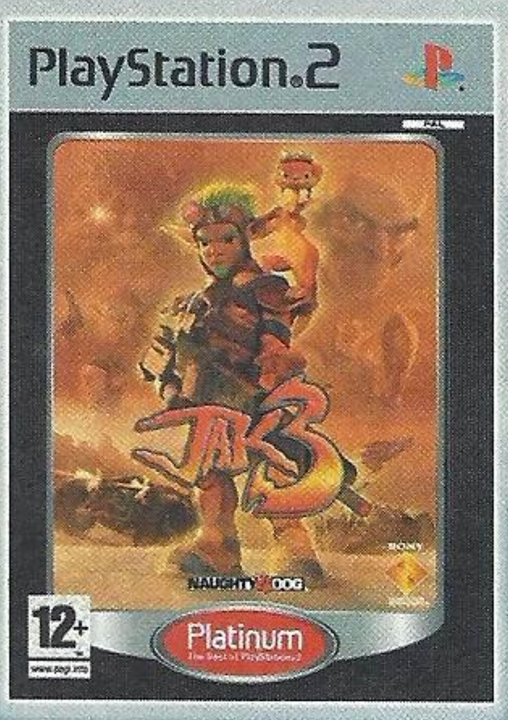
TIF 2005



The Getaway: Black Monday



EyeToy: Play 2



Jak 3

Ratchet & Clank 3

Smash Court Tennis 2

...ORAZ INNE GRY Z SERII PLATYNOWEJ: ATHENS 2004, MOTO GP 3, SOCOM 2: US NAVY SEALS, JAK 2: RENEGADE, RATCHET & CLANK 2, THE GETAWAY, GRAN TURISMO 3, TEKKEN 4, FINAL FANTASY X!

PlayStation.2

killer 7

- **DEV:** CAPCOM
- **WYD:** CAPCOM
- **KONSOLA:** PS2, GCN
- **TERMIN:** CZERWIEC

PRÓBA WYJAŚNIENIA FABUŁY KILLER 7 JEST RÓWNIE ŁATWA, JAK OKREŚLENIE GATUNKU, DO KTÓREGO TA GRA NALEŻY I OPISANIE MECHANIKI STEROWANIA.

Domyślam się, że już podczas zachęcania potencjalnego klienta do zapoznania się z najnowszą produkcją Oddworldu (kowboj-kot w stylu Eastwooda z pazurami łowi przestępców za pomocą specjalnej kuszy na dosłownie żywą amunicję) człowiek z obsługi sklepu z grami mógłby mieć mały problem. Ale to pikuś w porównaniu z tym, co ten sam gość będzie przeżywał, namawiając do zakupu Killera.

MEET THE SMITHS

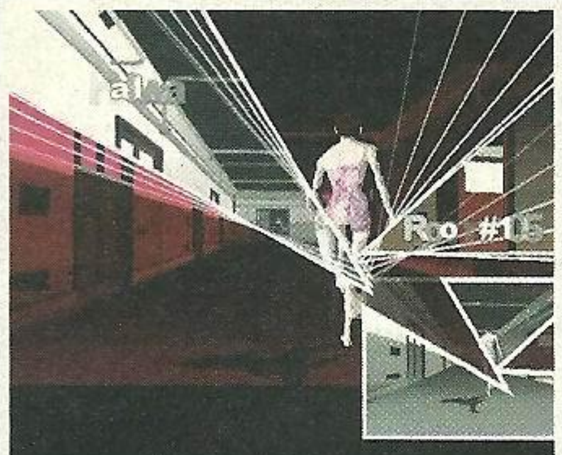
Przypominający zniedołężniałego Clinta Eastwooda mężczyzna w pastorskim kapelusiku, czarnym stroju i z niskim, ciekawym głosem. Od czasów Muncha nie widziałem w grze skrzypiącego kółeczkami wózka gościa o tak potężnych i niepowstrzymanych mocach. O tak, Harman to prawdziwy twardziel. A przy okazji żałosny amator seksu całkowicie podległy swojej dominancie-sekretarce.

Reszta ekipy to: humorzasty Dan z potężnym gnatem; potrafiący otwierać zamki i wskakiwać w niedostępne miejsca Coyote; niewidomy i niezwykle szybki młodzik Con, jako jedyny walący z dwóch trzymanych poziomo spluw; KAEDA posługująca się gnatem wyposażonym w celownik optyczny i wykorzystująca krew z nadgarstków do rozwiązywania zagadek oraz otwierania niektórych barier; Mask de Smith – dzierżący w dwóch rękach po jednostrzałowym granatniku przebijającym nadwątlone ściany i pokonujący inne fizyczne przeszkody przy użyciu swej siły oraz Kevin miotający nożami i potrafiący znikać na jakiś czas, dzięki czemu przenika przez zamknięte bariery. No i jest jeszcze najbardziej żywotny, wyposażony w najsłabszy pistolet Garcian – gość wysyłany do odzyskania zwłok, kiedy jakaś osobowość padnie w boju. To znaczy nie tyle zwłok, co papierowej torby z nimi i dostarczaniu jej do pokoju telewizyjnego. To tam w procesie ożywiania polegającym na szybkim wciskaniu iksa chwilowo unieszkodliwieni Smithowie wracają do życia. A jeżeli podczas swojej misji ratunkowej padnie Garcian? Dupa i game over.

Aha – różnica pomiędzy naszym uziemionym Harmanem, wożącym z tyłu wózka spluwę o kalibrze spokojnie usprawiedliwiającym użycie słowa armata, a dowolnym Napoleonem z jakiegokolwiek zakładu dla osób, które mają dużo urojeń, jest taka, że jego alter ega mają ciała. I są zawodowymi mordercami. To właśnie ta siódemka o której przeczytaliście – ostatnia deska ratunku dla rządu – organizacja najbardziej zimnych i skutecznych morderców, jakich na swoich usługach ma rząd Stanów Zjednoczonych. A ponieważ na Stany i cały świat padł właśnie blady strach rzucony przez terrorystyczną organizację Heaven Smile, Killer 7 rusza do dzieła.

KREWNIACY

W Killerze najważniejsza jest krew. Jej wskaźniki występują w dwóch pojemnikach. Pierwszy to fiolka. Używamy jej do restaurowania sił życiowych danej osobowości albo specjalnych ataków. Ten drugi to



ZAKRĘCONA, ZAKRĘCONY

Nie da się ukryć, że idea przemieszczania się i zakręcania przy pomocy interfejsu, który najłatwiej można porównać do potłuczonego szkła nie jest szczególnie łatwa do wyobrażenia. Ale spróbujcie.

Kiedy nasza postać podbiega do jakiegoś skrzyżowania (oczywiście nie takiego, które wygląda, jakby miało tu być, ale takiego, które zaplanowali w tym miejscu autorzy), na ekranie pojawia się rzeczone szkiełko. Jeżeli nie wybierzemy jednego z zaznaczonych na nim miejsc poprzez wychylenie prawej gałki analogowej właśnie w tym kierunku (co symbolizuje podświetlający się napis), to możemy sobie trzymać X jeszcze długo. Natomiast wybór miejsca automatycznie skręca w danym kierunku. Proste? Bardzo. Co więcej, zwykłe zakręcanie czy używanie i podnoszenie przedmiotów odbywa się w ten sam sposób. Dzięki czemu każda z tych prozaicznych czynności zamienia się w coś w rodzaju minigry. Może nie takiej fajnej, jak w God Of War, ale zawsze to jakieś urozmaicenie...

W GRZE PODCZAS PRZEMIERZANIA KOLEJNYCH POZIOMÓW TRAFIAMY NA KILKU PODPOWIADACZY. PROBLEM Z NIMI POLEGA NA TYM, ŻE NIE ŻYJĄ.

słój – w sali telewizyjnej (save roomie połączonym z pokojem treningowym – sale te porozrzucane są po terenie gry) przerabia się je na ampułki, które przeznaczamy na zwiększanie atrybutów każdej z postaci: siły strzału, szybkości i tak dalej. Krew uzupełniamy pokonując wrogów – samo zastrzelenie wroga daje jej mało, ale jeżeli najpierw odstrzelimy mu kończyny, a potem zakończymy sprawę trafieniem w świecący punkt, to słoik napełnia się całkiem rozsądnie.

Dobrze, że występuje tu rozwój postaci. Pomimo, że przełączać pomiędzy Smithami można się praktycznie do woli (tylko Garcian dostępny jest z pokojów telewizyjnych, a Harmanem sterujemy w konkretnych, przewidzianych przez grę momentach) i spokojnie można zastosować model – wybieram najsilniejszego Smitha i gram nim cały czas, tylko sporadycznie korzystając z umiejętności innych, to nie miałem ochoty ograniczać się do jednego Kowalskiego. Polubiłem wszystkich i często używałem ich na przemian – tak dla urozmaicenia. To gdyby ktoś zapytał, czy przypadkiem nie wystarczyłby jeden Smith z umiejętnościami wszystkich. No więc, moim zdaniem gra utraciłaby większość kolorytu. I trochę zmieniłby się tytuł.

Garnitur postaci jest osobliwy, jak wszystko w Killer 7. Wyglądający jak klasyczny mangowy zawadiaka Dan; latynoski cwaniaczek Coyote; skejcikowaty Con w wielkich słuchawkach; toporny, długoręki okularnik albinos Kevin; odziany w maskę meksykańskiego wrestlera i garniak Mask; bosonoga KAEDA w spryskanej krwią sukieneczce; noszący biały garnitur i nieodłączną walizkę Garcian z elegancko wygoloną głową. Takiej plejady postaci jeszcze nie widzieliście.

Przeciwnicy kształtem i wyglądem nie mają szans się z nimi równać. Śmiejący się zombiakowaci goście, stworzenia z wielkimi łapami, toczące się kule, biegnące zombiaki, giganci, skaczący z sufitu frajerzy – wszyscy w obrębie jednego typu są do siebie podobni jak dwie krople wody, ale to nie przeszkadza. Tym bardziej, że co poziom pojawia się kilka nowych rodzajów wrogów wymagających odmiennych metod likwidacji.

TPPo-FPP SHOOTING ADVENTURE HORROR

Gatunek Killera 7 opisałbym jako fpp'owo tpp'ową przygodówkę strzelaną utrzymaną w klimacie anime. Proste i jasne. Prawdę mówiąc, po odpaleniu gry przez jakieś pół godziny zastanawiałem się jak opisałbym to, co widziałem na ekranie i jak, przesadnie nie komplikując sprawy wyjaśnić mechanikę tej artystycznej i zupełnie nietypowej gry. W skrócie wypadło to właśnie tak.

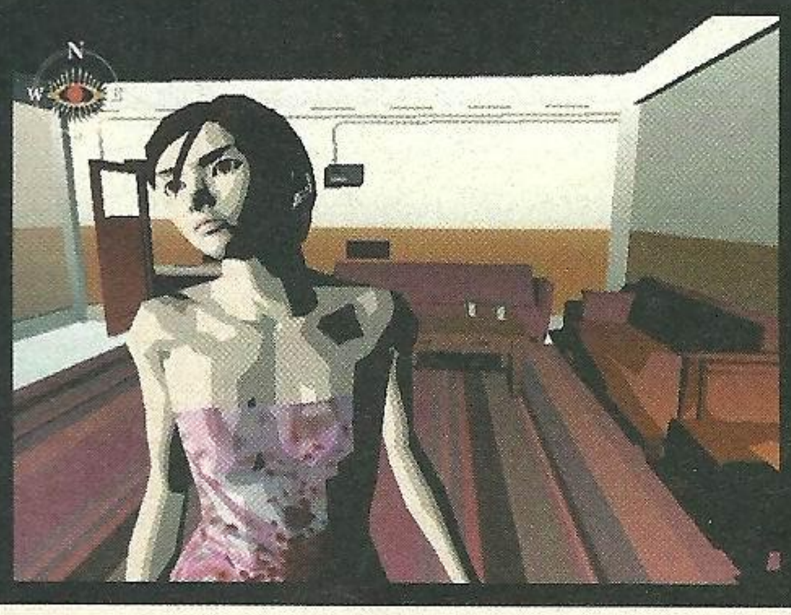
Wersja preview, z która miałem do czynienia była niezbyt przyjazna jeżeli chodzi o czas ładowania, ale poza tym dała mi całkiem dobry przedsmak tego, z czym zmierzymy się w pełnej wersji gry. Początek zupełnie nie pozwala zrozumieć o co chodzi. Ba, nie stara się nawet wyjaśnić graczowi co i jak.

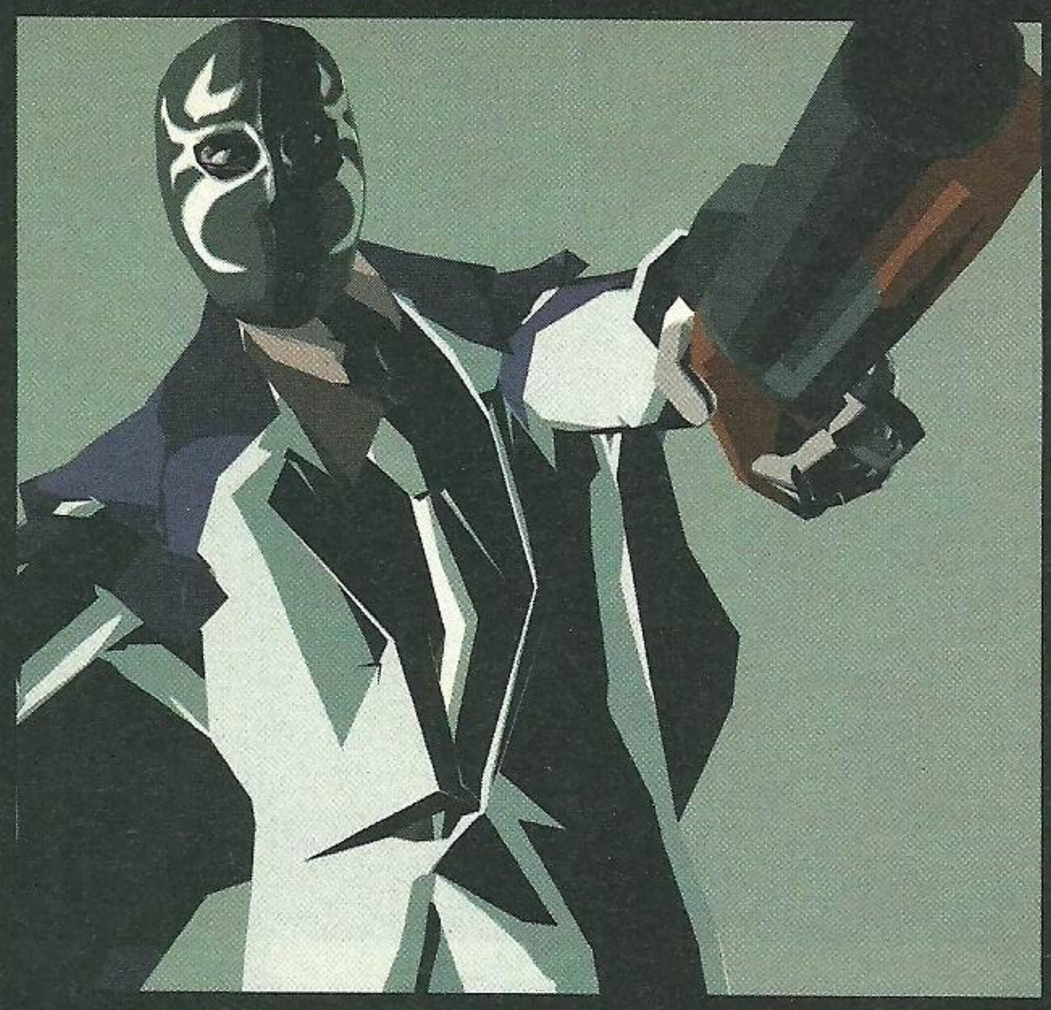
W krótkiej, ładnie cel-shade'owanej animacji śledzimy kroki Garciana, który ze swoja nieodłączną, podłużną walizką i w nienagannie skrojonym białym garniturze idzie. Gdzieś. Po chwili dowiadujemy się, że na robotę. A robota polega na eliminacji tajemniczych przedstawicieli sekty Heaven Smile. Po krótkiej przechadzce (cały czas wprowadzenie) Garcian trafia do pomieszczenia, z którego trafiamy do właściwej gry.

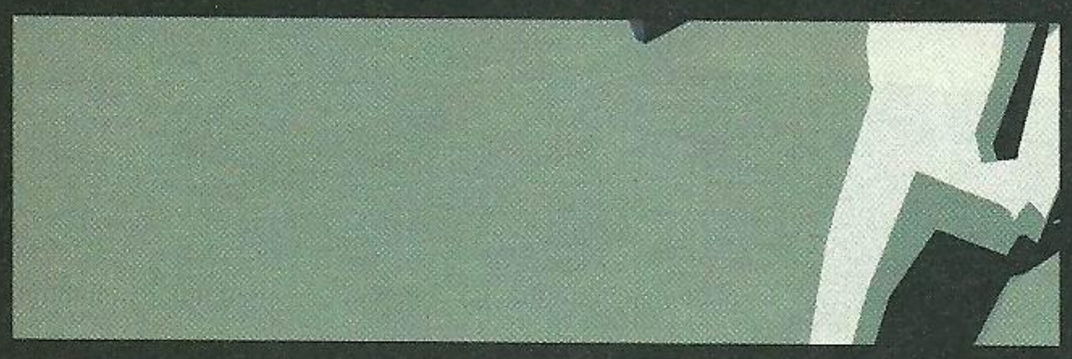
Wybierając tryb gry zdecydowałem się przezornie na taki, w którym nie brakuje tutoriali i podpowiedzi – powiedzmy, że czułem iż Killer 7 nie należy do gatunku gier, które odpala się, a następnie bez żadnych problemów ogarnia w pięć minut i następnie już tylko machinalnie gra. Co więcej – jest to pierwszy tytuł, z którego poradnikiem – zarówno wydrukowaną usłużnie dla prasy instrukcją, jak i wewnątrzgrowym samouczkiem – zapoznałem się w całości. Ale tak to już jest, kiedy gra jest tak inna jak Killer 7.

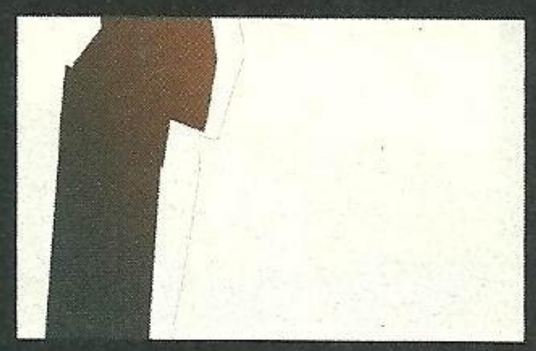
Po prologu szybko trafiłem do małej sali treningowej, w której przekonałem się, że biega się tu tylko do przodu. Trzymając X. Rozumiecie – do przodu nie idzie się trzymając przód. Aby poruszać się do przodu wciskacie X i trzymacie tak długo jak chcecie, aby gostek biegł. Ewentualnie, po wciśnięciu trójkąta człowiek robi fachowy obrót. I znowu można biec do przodu. I to wszystko w kwestii poruszania się. Skoki? Kucanie? Czołganie? Wychylanie się?
Jassne.

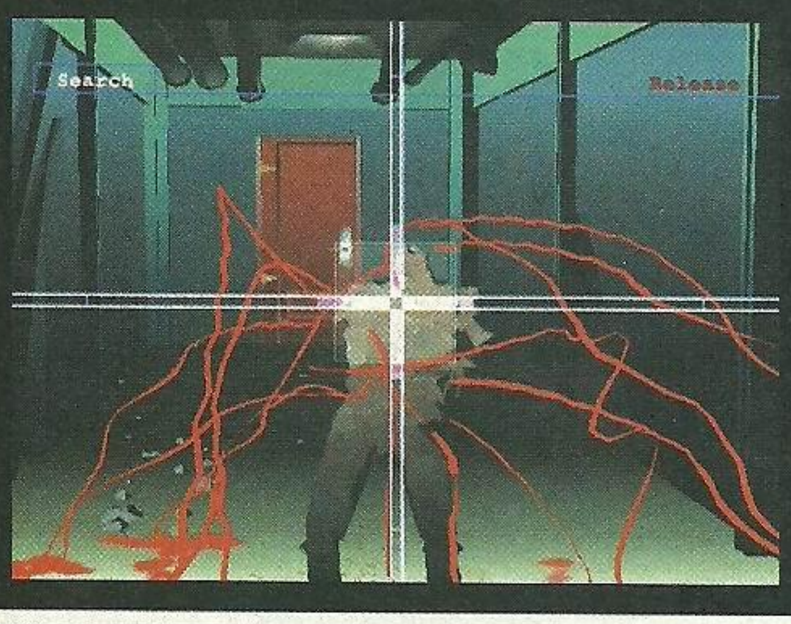
Bieganie w tppowym stylu z różnie poustawianymi kamerami to jedno. Zupełnie inaczej sprawa ma się z walką. Po wciśnięciu R1 sterowany przez nas Smith sięga po broń i akcja przerzuca się na czystego fppa. Na dole spluwa albo nóż (w zależności od osobowości) na środku celownik i jedziemy. No, może nie od razu, bo przeciwnicy nie są w Killer 7 normalni. Ale jakże mogłoby być inaczej, skoro do poruszania się służy jeden klawisz, nie? Wrogowie są niewidzialni. Na szczęście zachowali się chociaż na tyle przyzwoicie, że głośnym śmiechem sygnalizują swoją obecność. Kiedy więc słyszymy szatański chichot oznacza to, że w pobliżu jest jedno albo więcej wcieleń samobójczych kultystów. Celem heavensmile'owców jest podejście do naszego bohatera i wysadzenie się, co uszczupla nasz zapas krwi. Na szczęście osobowość Garciana Smitha obdarzona jest umiejętnością dostrzegania heavensmajlejów, a jako fachowy koleś Garcian szczodrze podzielił się nią z resztą











KILLER 7 DLA SPRZEDAWCÓW

Jeżeli jeszcze wahacie się, czy podjąć decyzję o zakupie gry to zapraszam do krótkiego zapoznania się z tym, jak mógłby wyglądać monolog sprzedawcy zachęcającego do kupna Killer 7...

– Kojarzy pan Resident Evil? No, to tę grę współtworzył Shinji Mikami, któ(r)y zrobił też Residenty. Czy to coś w tym stylu? Absolutnie nie! No więc, widzi pan, w grze sterujemy jednym gościem o siedmiu osobowościach, które dowolnie się między sobą zmieniają i te wszystkie osobowości należy wykorzystywać w zależności od sytuacji, zmieniając się w każdą w dowolnym momencie, ale tylko po przebudzeniu tych, które śpią na początku każdego epizodu, ale z tym nie ma problemu, bo po prostu wchodzimy wtedy do jednego z pokoi Harmana, których najwyraźniej wszędzie jest pełno i budzimy śpiące osobowości za pomocą telewizora. Sama gra to taka strzelanka fpp, w której chodzić można tylko do przodu. No tak, mniej więcej jak Goldeneye tak jak pan mówi, tylko, że tutaj po naciśnięciu X-a biegnie pan przed siebie obraną przez autorów ścieżką. Nie można na boki, ale jak pan chce, to może się pan odwrócić i pobiec z powrotem. Brzmi głupio, ale zapewniam, że tak nie jest.

– Grafika? Świetna – same kontury i kolory. Wysmakowana. A pyta pan o strzelanie? Fajne jest. Wyjmujemy spluwę jak na ekranie coś się śmieje. Słychać śmiech znaczy się. Przeciwników jeszcze wtedy nie widać – no, może jak ma pan dobry wzrok to wypatrzy kontury nieco ciemniejsze niż tło. Ale goście są wtedy nietrafialni. No więc, po wejściu w tryb fpp normalnie celuje pan celownikiem. Najpierw tylko skanujemy otoczenie, żeby dranie się unaocznili, a potem pompujemy w nich ile się da. Prawie każdy typek ma świecący na żółto punkt – trafienie od razu w ten punkt załatwia go. Brzmi łatwo, ale że postacie mają różne spluwy z różną celnością to nie zawsze jest tak różowo. Fabuła? Fajna. Opowiada o przyszłości ziemi, na której cały terroryzm został opanowany poprzez eliminację jego potencjalnych źródeł. Szkoda tylko, że jak zaczynamy grę, to nowi goście – z organizacji Heaven Smile postanawiają udowodnić, że terroryzmu nie da się wyplenić. I podchodzą do różnych ludzi, zaczynają się śmiać i w momencie dotyku wybuchają, wysadzając wszystko w okolicy. I tych gości trzeba rozwalać. Bierze pan?

ekipy i w rezultacie każdy może sobie w trybie fpp nacisnąć L1 i zauważyć znajdujących się w zasięgu wzroku przyjemniaczków.

Jako że w trybie fpp zastosowano niezwykle popularny i pomysłowy tzw. patent Kojimy, jedyne co nam pozostaje w czasie walki to paniczne strzelanie do wroga i nadzieja, że rozwali się w przypominającą eksplozję totalizatora sportowego burzę różnokolorowych kuleczek. Najlepiej czerwonych, bo te napełniają nasz zapas krwi, ale o tym za chwilę.

Wróćmy do strzelania. Po pierwsze – nawet nie będę pastwił się nad tym, że w XXI wieku gracze obeznani z trybem fpp mają już do dyspozycji nie tylko takie narzędzia jak strafe'owanie, ale samo chamskie chodzenie na boki czy do przodu i tyłu. Okej, w Killerze 7 też je mają, ale dopiero po wyjściu do tpp'a. Intuicyjne, nie?

DLA MNIE MA STAJLA

Ale chrzanić mechanikę. Najważniejszy jest styl, a w tym Killer 7 kąpie się, co chwila zanurzając po samą szyję. Dawno nie widziałem tak oryginalnego połączenia konwencji. Z jednej bowiem strony mamy cholernie szykowną komiksową stylistykę z prostymi konturami i kątami, świetnymi projektami głównych postaci. Ciężkie, cel-shade'owe kreski balansują na krawędzi toporności, ale bronią się. Środowisko też jest ascetyczne – momentami na ekranie widać dosłownie tylko czerń i biel, z konturowym zaznaczeniem obiektów – jeżeli kiedykolwiek powstanie gra oparta na motywach komiksu Sin City i nie weźmie się za nią ta sama ekipa, która podała nam Killera, to będzie mała wpadka. No więc, z jednej strony – ładna, czasem zbyt prosta (kilkukolorowe tełko plus jeden prosty obiekt – na przykład cysterny). Ale za to kolorystyka dobrana jest bezbłędnie, a wrażenia niedopracowania, które łatwo mogłoby się tu pojawiać po prostu nie ma.

Okej, wygląd wyglądem, ale prawdziwy szok czeka wszystkich po wsłuchaniu się w Killera. Gra pełna jest przedziwnych dźwięków, z moją ulubioną kosmiczną melodyjką z etapów poprzedzających walki z midbossami. Bo w grze jest tak, że po wykonywaniu prostych zadań z gatunku wczesnoresidentowych (dopasowanie motywów kwiatowych z plakatów na układance czy wyrzucenie odpowiedniej liczby na kostkach) zbieramy specjalne pociski – tzw. soul shells, którymi następnie płaci się niczym za wejściówkę, a potem wchodzi do hallu, z którego droga prowadzi do midbossa. Muzyczka w tych momentach to mistrzowskie, syntezatorowe kawałki. Pierwszych kilka akordów każdorazowo budziło we mnie skojarzenie newromanticowoteleturniejowe i w rezultacie nie wiedziałem, czy wyskoczę na salę, gdzie w rytm nowego kawałka pląsać będzie Paweł Stasiak z ekipą, czy może w krzyżowy ogień pytań weźmie mnie Krzysiu Ibisz z jakiegoś nowego Wygraj sto miliardów. Gdzie indziej też nie jest lepiej.

W grze podczas przemierzania kolejnych poziomów trafiamy na kilku podpowiadaczy. Problem z nimi polega na tym, że nie żyją. W dodatku życie stracili kiedyś tam z ręki Harmana i teraz nawiedzają pozostałych Smithów, służąc im w trakcie misji radą. Nie pytajcie dlaczego – to ma głęboko skrywany sens. Jak mniemam.

Jedni nieżywi rzucają ogólne wskazówki, inni – jak noszący koszulki z każdorazowo innym napisem Travis – pomagają rozwikłać, o co w tym wszystkim chodzi. Nie do pobicia jest w tej klasie przypominający Stańczyka, który naoglądał się za dużo filmów o bondage'u Ivanysten służący nam radami i niemal każdorazowo zaczynający swoje wypowiedzi od „Master, we're in a tight spot". Zobaczycie – znienawidzicie ten tekst, ale to zrozumiecie dopiero po zagraniu. Ale wszystkich łączy jedna cecha. Mówią w niezrozumiały sposób. Nie jest to może simtalk, ale z bełkotu, który wydobywa się z ich ust trudno jest wyłowić jakiekolwiek słowa. Zdaje się, że jest to angielski, ale tak zdeformowany, że domyśleć się można tylko nazwisk i co bardziej charakterystycznych słów. Metaliczne głosy bełkoczące coś bez sensu? Dla mnie bomba.

Na pewno pomagają w niezaaklimatyzowaniu się w tym dziwnym świecie. I dobrze. Gdyby były zwyczajne, to po prostu by nie pasowały. Nietypowa melodyjka z dziwnymi piskami i szarpnięciem za struny gitary sygnalizującymi co ważniejsze wydarzenia nie powinna już w tym momencie specjalnie Was dziwić. Z kolei rozmowy w życiu osobistym, pomiędzy Harmanem, Garcianem i innymi, oraz kwestie rzucane przez naszych bohaterów wypowiadane są nienaganną, czystą angielszczyzną. Ale to też nie wszystko.

Poza udziwnionym sterowaniem i niezwykłym udźwiękowieniem, nie zabrakło tu też nietypowych motywów. Kiedy po raz pierwszy usłyszałem fucki było jeszcze spoko, ale podrygująca na kolanach osadzonego na wózku Harmana Samantha – jego służka i pomocnica (jak się okazuje we wszystkich dziedzinach życia) trochę mnie zdumiała. Normalnie gdybym go miał, to podkręciłbym wtedy wąsa w zadumie.

NO RACZEJ TAK

Killer 7 to jedna z najciekawszych gier, z jakimi miałem ostatnio do czynienia. I do tego bardzo mi się spodobała. Oczywiście, jak mógłby zauważyć ktoś złośliwy – po odarciu jej z całego klimatu jest to prosta strzelanka, w której stojąc w miejscu naparzamy do niezbyt szczególnie zaprojektowanych postaci.

Ale jej po prostu nie wolno z niczego odzierać. Killer 7 to cały pakiet, który albo się człowiekowi spodoba albo nie. I albo będziecie doszukiwać się takich drobiazgów jak to, że obracanie się w trybie fpp jest zbyt powolne, a kiedy nie wiadomo z której strony nadbiega przeciwnik te chwile mogą zadecydować o tym, czy sobie wybuchniemy czy nie... Ale to detal.

Oczywiście zagra w nią raczej wąska grupka fachowców, ale sądzę, że ci, którzy to zrobią, nie będą żałowali. Nie staną się od tego lepszymi ludźmi, ale do tej pory żadna gra z głównym bohaterem poruszającym się na wózku inwalidzkim nie była jeszcze zła.

BANAN ■ ■

NINTENDO DS™

Bądź wszechmocny!

Wejdź do gry, jak nigdy wcześniej, dzięki ekranowi dotykowemu nowej konsoli Dual Screen. Wykorzystaj możliwości, jakie daje Ci nowa technologia, wbudowany mikrofon czy funkcja Pictochat'u pozwalająca na bezprzewodową komunikację pomiędzy konsolami. Już w sprzedaży konsole z wersjami demo gry Metroid Prime: First Hunt. Uwaga: ich ilość jest ograniczona!
A teraz: do gry!
www.lukas-toys.pl

12+
www.pegi.info

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 NINTENDO

- **DEV:** CREATIVE ASSEMBLY
- **WYD:** SEGA
- **KONSOLA:** PS2, GCN, XBOX
- **TERMIN:** WRZESIEŃ

SPARTAN TOTAL WARRIOR

BÓG WOJNY SPRZYJA SPARTANOM

Wśród autorów gier zapanowała ostatnio moda na klimaty starożytnej Grecji (God of War) lub Rzymu (Shadow of Rome). Creative Assembly poszło jeszcze dalej i postanowiło nieco zamieszać z historią oraz mitologią, a wynikiem tego mieszania będzie Spartan: Total Warrior – świetnie zapowiadająca się sieczka z domieszką przygodówki, czyli niemal klasyczny (wiadomo, gra o czasach antycznych, hehe) przedstawiciel gatunku hack'n'slash.

Zwróćcie baczną uwagę na słówko „niemal" – nie znalazło się tam przypadkowo, bo Spartan: Total Warrior jest pierwszą próbą stworzenia na Zachodzie gry, w której, podobnie jak w serii Dynasty Warriors, na ekranie jednocześnie znajdować się będzie kilkadziesiąt walczących postaci. A nawet lepiej – developerzy zapowiadają, że w Spartan: Total Warrior na polu walki znajdzie się jednocześnie nawet ponad stu sześćdziesięciu (160!) wojowników z obu ścierających się armii!

Tego nawet mistrzom z Koei nigdy nie udało się osiągnąć. Podobnie jak tego, że większość uczestniczących w bitwie to nie statyści pozorujący jedynie walkę, a pełnoprawni uczestnicy starć z zaangażowaniem siekający przeciwników. W grze Creative Assembly każdy z wojowników spróbuje swych sił w walce na całkiem sporych (a czasami bardzo dużych) poziomach. To wszystko i jeszcze więcej znajdzie się w Spartan: Total Warrior, zapewniamy – widzieliśmy to na własne oczy i nie raz zanurzyliśmy miecz w ciele przeciwnika...

■ Nec Hercules contra plures, czyli w bardzo wolnym tłumaczeniu by AS – „i Herkules dupa, kiedy wrogów kupa", ale Spartana jakoś to nie zraża.

Uuuu... Nadbiegają odwody. Nic to, nadal mamy przewagę... Jak, errr... Jeden do kilkunastu.

W CIENIU CHIŃSKICH BOHATERÓW

Mimo wyraźnego podobieństwa do serii Dynasty Warriors, Spartan: Total Warrior póki co wygląda jak miks tej właśnie serii z Shadow of Rome, oczywiście pod warunkiem, że nie uwzględnimy elementów skradankowych w wykonaniu Octavianusa. O ile na początku gry wyraźne jest podobieństwo tylko do Dynasty Warriors, to już w trzeciej misji do zabawy włącza się Shadow of Rome i tak będzie prawdopodobnie do końca gry. Czy to źle, że Spartan: Total Warrior wykorzystuje patenty znane nam z innych pozycji?

Oczywiście, że nie – popatrzmy tylko na God of War, grę będącą jednym wielkim koktajlem najlepszych motywów z innych tytułów, ale wnoszącą olbrzymią dawkę świeżości i kilka świetnych patentów wymyślonych przez Davida Jaffe i spółkę. Podobnie będzie w wypadku Spartan: Total Warrior, z tym, że na razie ciężko powiedzieć, co szykuje Creative Assembly oprócz niewiarygodnej skali starć. Z prostej przyczyny: nie pokazali jeszcze wszystkiego. Ale po tym, co widzieliśmy, jesteśmy bardzo dobrej myśli.

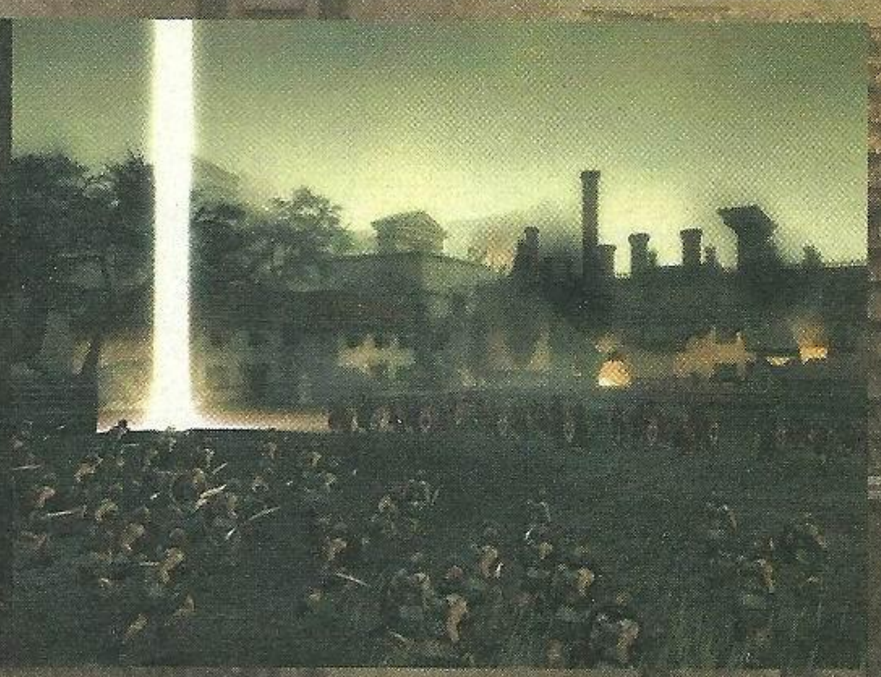
Z fabuły znamy póki co tylko wycinki, ale wiadomo już, że wszystko kręci się wokół konfliktu Sparty z Rzymem. Rzymianie są oczywiście źli i mają ochotę podbić cały znany świat, a w Spartan: Total Warrior dodatkowo znają się na czarnej magii i stworzyli antyczną broń masowej zagłady, którą jest głowa Meduzy umieszczona w specjalnej machinie wzmacniającej śmiercionośne, a raczej kamieniotwórcze działanie jej wzroku. Pierwszymi ofiarami stają się oczywiście wojska opierającej się Rzymowi Sparty. Potem akcja przetoczy się przez większość antycznego świata (jak choćby Troję i Ateny), aby znaleźć swój finał w Rzymie, prawdopodobnie na arenie Koloseum.

ALE GŁUPI CI RZYMIANIE

Jedna z misji, które mieliśmy okazję wypróbować polegała na obronie Sparty przed atakującymi wściekle rzymskimi legionami. Pomijając historyczną absurdalność takiej akcji (patrz ramka Zawirowania historii) wszystko odbywa się prawidłowo – na olbrzymich wieżach oblężniczych podjeżdżają do murów atakujący legioniści pod wodzą centurionów (proporcje w miarę się zgadzają – mniej więcej jeden centurion na dziesięciu żołdaków) i ładują się do środka. Dzielni Spartanie stają do walki i zaczyna się regularna bitwa – kilkadziesiąt ładnie animowanych postaci próbuje się nawzajem wyrżnąć

Zadaniem naszego anonimowego bohatera, zwanego po prostu Spartan, jest załatwienie wszystkich centurionów, którzy są więksi od przeciętnych legionistów i wyróżniają się czerwonym grzebieniem na hełmie – poprzecznym, czyli rzymskim w odróżnieniu od greckiego, który umiejscowiony jest wzdłuż hełmu (lubimy takie przywiązanie do historycznych detali, nawet w nie-historycznych grach). I o ile siekanie zwykłych legionistów jest w miarę bezproblemowe, to na centurionów (a także, później w trakcie gry – gladiatorów, pretorianów i innych trudniejszych przeciwników) trzeba mieć sposób. Dość prosty i skuteczny, a także w miarę wiarygodny – tym sposobem jest przywalenie kolesiowi tarczą, by wytrącić go z równowagi, a potem wyjechanie mu z jakimś kombosem i kontynuowanie operacji aż do skutku.

Jednak, jak to zwykle bywa w grach, w większości misji mamy oprócz rzeźni wiele innych rzeczy do zrobienia. Podczas wspomnianego ataku legionów na Spartę po załatwieniu centurionów musimy ochronić naszych saperów niosących materiały wybuchowe do wysadzenia wież oblężniczych, a następnie podpalić lonty i oddalić się na bezpieczną odległość nie dając się zabić. Nie jest to wszystko łatwe – na polu bitwy panuje chaos, wrogowie kłębią się wszędzie, ale najbardziej upierdliwi są łucznicy – najczęściej stają gdzieś na podwyższeniach i na dokładkę mają trochę instynktu samozachowawczego – uciekają, gdy atakuje ich ktoś z mieczem. Takie misje, jak osłanianie saperów, będą się w grze powtarzać (podobnie, jak podpalanie lontów) w wielu konfiguracjach. Raz będziemy robić to w samym sercu bitwy innym razem samotnie przedrzemy się przez zastępy wrogów, a jeszcze gdzie indziej zadziałamy bardziej dywersyjnie, choć oczywiście nie w stylu skradankowym – po prostu raczej unikając konfrontacji niż do nich dążąc. Oprócz uczestniczenia w szturmach i obronach zamków oraz bitwach



CREATIVE ASSEMBLY

Creative Assembly to firma z wielkimi tradycjami – została założona w 1987 roku przez Tima Ansella, który do teraz jest jej szefem. Na początku firma, a w zasadzie Tim we własnej osobie, zajmował się przygotowywaniem konwersji gier między innymi dla Psygnosis i Firebird, a po pewnym czasie CA nawiązało współpracę z Electronic Arts. Pracując dla EA CA miało swój udział w przygotowaniu pierwszej w historii Fify z interaktywnym komentarzem, a potem jeszcze przez kilka lat tworzyło dla kalifornijskiego giganta gry sportowe. Między innymi Rugby World Cup 1995, Cricket World Cup 99 oraz Rugby 2001. Ale to nie te gry przyniosły im światowy rozgłos, a seria strategii Total War zapoczątkowana w 2000 roku przez Shogun: Total War wydanym pod szyldem Electronic Arts, kontynuowana przez Medieval: Total War w 2002 oraz Rome: Total War (obie zostały wydane przez Activision), które nie tak dawno ukazało się na PC i odniosło olbrzymi sukces zachwycając grafiką i grywalnością. Niedługo po wydaniu Rome: Total War Creative Assembly zostało zakupione przez Segę, która planuje nadal wspierać serię strategii Total War na PC, a jednocześnie wprowadzić CA na rynek, na którym leżą prawdziwe pieniądze, czyli w świat konsol. Ich pierwszą grą na konsole (od razu na Xboxa, PS2 i GCN) będzie właśnie Spartan: Total Warrior.

SHOGUN TOTAL WAR

Umiejscowiona w feudalnej Japonii gra, jako pierwsza dała graczom możliwość rozgrywania wielkich bitew w czasie rzeczywistym. Ale nie w stylu znanym z RTS'ów wszelkiej maści, gdzie sterujemy pojedynczymi jednostkami. W Shogun: Total War pod naszą komendę oddane zostały oddziały konnicy i piechoty, którymi dowodziliśmy na trójwymiarowym polu bitwy, jak prawdziwy dowódca armii. Właśnie to spowodowało, że gra zyskała olbrzymie uznanie wśród taktyków i strategów na PC – trzeba było szybko podejmować decyzje, przewidywać i wyprzedzać ruchy wrogich oddziałów, stosować manewry okrążające i odpowiednio wykorzystywać siły i słabości każdego typu jednostek oraz ukształtowanie terenu. Pojawił się też element zarządzania własnym dominium, ale nie był jeszcze tak dopracowany, jak w kolejnych grach z serii. Gra odniosła wielki sukces na rynku PC i stała się wyznacznikiem jakość w swoim gatunku oraz doczekała się dodatku w postaci Shogun Total War: The Mongol Invasion.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Tym razem akcja przeniosła się do średniowiecznej Europy i na Bliski Wschód, a gra nabrała niesłychanego rozmachu. Znacznie wzrosła liczba oddziałów i tym razem mieliśmy okazję dowodzić wojownikami z każdego zakątka średniowiecznej Europy i Azji – byli rycerze i kusznicy, jazda arabska na wielbłądach, dodano broń palną oraz machiny oblężnicze, dzięki którym mieliśmy okazję po raz pierwszy samemu dowodzić trójwymiarowym oblężeniem. Poza gigantycznymi starciami na polach bitew rozrzuconych po całej Europie i Bliskim Wschodzie pogłębiono też element ekonomiczny, zarządzanie królestwem i prowincjami, a także aspekty polityczne i religijne. Nie zabrakło też szpiegów i zabójców, a całość wciągała jak ruchome piaski i przykuwała do ekranu monitora na długie, długie godziny i dni. Tym bardziej, że niektóre wielotysięczne bitwy potrafiły trwać nawet kilka godzin. Graficznie gra prezentowała się bardzo ładnie, ale tylko w dużym oddaleniu – po przybliżeniu kamery na jaw wychodziło ubóstwo graficzne i kilkuklatkowa animacja walczących wojowników, zresztą podobnie było we wcześniejszym Shogunie. Oczywiście Medieval szybko doczekał się dodatku – Medieval Total War: Viking Invasion.

ROME: TOTAL WAR

Kolejna odsłona serii przeniosła nas w czasy imperium rzymskiego i wyniosła serię na absolutne wyżyny. Tym razem grafika jest już w pełni trójwymiarowa i powala na kolana szczegółowością – przez ekran przewalają się tysiące zbudowanych z polygonów wojowników, katapulty sieją ognistymi pociskami, majestatyczne słonie tratują walczących, a animacja walczących postaci wreszcie wygląda jak należy. Warstwę ekonomiczną gry także pogłębiono, więc gra jest przystępna także dla tych, co zamiast staczać bitwy wolą spokojnie zarządzać państwem i budować potęgę imperium na ramionach zwykłych ludzi, rozstrzygnięcia bitew pozostawiają w gestii AI. Ale nie sądzę, żeby wielu miłośników strategii zdecydowało się na taki krok, bo to właśnie gigantyczne bitwy są największą siłą serii Total War, a część tego rozmachu znajdziemy w Spartan: Total Warrior.

Nic na siłę – wszystko młotkiem, jak mówi stare spartańskie przysłowie. Miło widzieć, jak młodzi korzystają z mądrości ludowych.

nie zabraknie też klasycznej eksploracji – przemierzania komnat i korytarzy twierdz i lochów. W takich wypadkach skazani będziemy na samodzielne radzenie sobie z zastępami przeciwników, wśród których znajdą się nie tylko prości legioniści i ich dowódcy, ale także wspomniani już pretorianie, czyli członkowie cesarskiej gwardii (łatwo ich rozpoznać po fioletowych płaszczach), oraz inni przeciwnicy, wśród których nie zabraknie nie tylko mitycznych bestii i stworów (jak choćby szkielety i zombiaki powołane do życia magiczną mocą złych Rzymian), a także wielkich potworów w stylu Hydry i Minotaura, o których nie możemy powiedzieć nic oprócz tego, że w pełnej wersji gry będziemy mieli okazję zatopić ostrze w ich cielskach.

EFEKTYWNA EFEKTOWNOŚĆ

Sterowanie Spartanem jest proste, ale skuteczne. Oprócz skakania przydatnego podczas eksploracji poziomów nasz wojownik ma blok oraz dwa ataki mieczem lub inną bronią, które składają się na proste kombosy. Pierwszy atak jest krótki i szybki, a drugi nieco mocniejszy, a przy okazji pozwalający doskoczyć do przeciwnika. Dodatkowo są dwa rodzaje przywalenia tarczą – pierwsze prosto w wybranego przeciwnika, a drugie atakujące kilku przeciwników na raz i odpychające ich na niewielką odległość. Oba się bardzo przydają, to drugie szczególnie w tłumie, gdy naszego Spartanina obskoczy chmara legionistów, co wydaje się być ich ulubioną taktyką w grze. Oprócz tego są jeszcze ataki specjalne oraz pewien rodzaj czarów, z których jedyny póki co dostępny jest bardzo podobny do „elektryka" z God of War – razi błyskawicami wszystkich przeciwników w okolicy.

W przeciwieństwie jednak do God of War walka w Spartan: Total Warrior jest o wiele mniej efektowna, za to bardziej realistyczna. Nie ma tu podbijania przeciwników, masakrowania ich na przeróżne sposoby, rozrywania itd. Środki dostępne podczas walki są o wiele skromniejsze i stawiają raczej na skuteczność i efektywność niż akrobatyczne popisy, ale zgodnie z najnowszym trendem w grach kombosy są oceniane, punktowane i odpowiednio nazywane, co znów przywodzi na myśl Shadow of Rome, a także God of War i prekursora tego typu akcji – pierwszą część Devil May Cry. Najefektowniejszą akcją, jaką zaobserwowaliśmy było ścięcie głowy osłabionemu przeciwnikowi – pozbawiony łba koleżka przez chwilę jeszcze stał, jakby zastanawiał się, co też mu się przytrafiło, by po chwili osunąć się na ziemię i ruszyć na spotkanie z Plutonem.

Mamy jednak nadzieję, że arsenał ciosów będzie obszerny i znajdzie się w nim kilka fajnych finisherów, żeby się za szybko nie znudził, bo walki w Spartan: Total War jest od naprawdę od groma, a i to określenie nie do końca oddaje ilość przeciwników. Wierzcie lub nie, ale naprawdę podczas większych bitew nie da się zabić ich wszystkich – między innymi dlatego, że ciągle nadbiegają posiłki, a także dlatego, że nasi towarzysze broni także chcą powalić kilku Rzymian. I, o dziwo, idzie im to całkiem składnie i tak naprawdę nie ma potrzeby, żebyśmy sami załatwili każdego wroga. Oczywiście dość często zdarza się, że nasi kumple potrzebują mimo wszystko pomocy, ale nawet wtedy wystarczy tylko naruszyć nieco wrogów – z wykańczaniem dadzą sobie radę. Skala bitew cały czas wymaga podkreślania, bo rzeczywiście będzie na co popatrzeć w Spartan: Total War – obrona zamku przed rzymianami to nic w porównaniu ze szturmem na wrogą twierdzę, który czeka na Was dalej w grze – normalnie Szeregowiec: Spartan!

Oprócz czarów, siekania mieczem i grzmocenia przeciwników tarczą Spartan dorobi się z czasem innych broni – jak choćby dwóch mieczy i młota, ale tych nie mieliśmy okazji sprawdzić w akcji. Rozwój nie ominie też samego bohatera – na początku ganiał będzie tylko z tarczą i mieczem, ale z czasem przyodzieje złoconą zbroję i takiż hełm. Jednak od samego początku gry nasz wojownik potrafi strzelać z łuku, który także z czasem zostanie znacznie ulepszony – będzie na przykład możliwość strzelania kilkoma strzałami naraz. I o ile strzelanie w kilku wrogów jest niezbyt realistyczne, tak dość ograniczona liczba strzał sprawi, że nie da się przez Spartana przejść jak przez prostą strzelankę. Z resztą w ogóle bez odrobiny pomyślunku w tej siekance się nie obejdzie – wrogów jest za dużo, żeby dało się ich pokonać, a rzucanie się w największą ich gęstwę jest może i bohaterskie, ale raczej samobójcze.

SKALA BITEW CAŁY CZAS WYMAGA PODKREŚLANIA, BO RZECZYWIŚCIE BĘDZIE NA CO POPATRZEĆ W SPARTAN: TOTAL WAR – OBRONA ZAMKU PRZED RZYMIANAMI TO NIC W PORÓWNANIU ZE SZTURMEM NA WROGĄ TWIERDZĘ, KTÓRY CZEKA DALEJ W GRZE. NORMALNIE SZEREGOWIEC: SPARTAN!

Na szczęście zazwyczaj nie będzie takiej potrzeby – przeciwników można sprytnie wyłuskiwać z ciżby i załatwiać na własnych warunkach. Szybko odkryliśmy, że na legionistów najskuteczniejszy jest zwykły atak tarczą, po którym lądują na glebie i wystarczy ich przyszpilić do podłoża, jak motyla w kolekcji entomologa.

TRUP ŚCIELE SIĘ GĘSTO

Jedną z najfajniejszych rzeczy w Spartan: Total War jest oglądanie wyniku naszych poczynań na polu walki. Wynikiem tym są zwłoki wrogów i sojuszników walające się wszędzie w zasięgu wzroku – tak, tak, wreszcie ciała pokonanych nie wsiąkają magicznym sposobem w grunt, ale cieszą oczy widokiem gigantycznej masakry, do której, nie chwaląc się, wydatnie się w Spartan: Total War przyczynimy! Wprawdzie programiści nie przesadzili z krwistością i hemoglobina w zasadzie się nie przelewa, ale najwyraźniej nie można mieć wszystkiego. Choć mamy cichą nadzieję, że pole walki oprócz trupów przyozdobi także morze przelanej posoki. Trzymamy za to kciuki.

Developerzy postawili w Spartan: Total Warrior na surowy, ale szczegółowy styl grafiki, który bardzo dobrze pasuje do tej gry opowiadającej o brutalnej wojnie, a nie o indywidualnych popisach samotnego bohatera. Na szacunek zasługuje też gigantyczna ilość postaci jednocześnie przewalających się przez ekran, a także płynność animacji – nawet w tak wczesnej wersji gry chrupnięcia były okazjonalne. Oczywiście programiści obiecują, że w ukończonej grze nie będzie żadnych zwolnień, a animacja twardo będzie trzymać poziom sześćdziesięciu klatek.

Sama grafika w Spartan: Total Warrior nie jest może tak spektakularna, jak w God of War. Brakuje kolorowych smug pozostawianych przez bronie i innych tego typu efektów, ale za to jest bardzo realistyczna. Widać to między innymi w umundurowaniu i uzbrojeniu legionistów oraz spartańskich wojowników. Również architektura prezentuje się realistycznie, choć momentami zamki wyglądają trochę za bardzo średniowiecznie, jak na nasz gust. Fachowe jest także to, że walki nie toczą się wyłącznie w pomieszczeniach lub na dziedzińcach zamków – jest sporo otwartych przestrzeni, choć z tego co widzieliśmy takie otwarte pola bitew najczęściej są pod intensywnym ostrzałem katapult plujących ogniem i innymi śmiercionośnymi ładunkami.

A właśnie – eksplozje oraz płomienie wyglądają bardzo ładnie i przekonywająco, a przy tym są bardzo śmiercionośne. Próba przebicia się przez pole ostrzeliwane przez katapulty niemal zawsze kończy się śmiercią naszego wojownika, a także wielu jego towarzyszy. Fajne jest to, że wybuchy wybijają dziury w powierzchni ziemi, a ogień potrafi przylepić się do żołnierzy, którzy oczywiście zamieniają się w żywe pochodnie i zaczynają biegać w panice.

CO NA TO PYTIA?

Spartan: Total Warrior zachwyca skalą i rozmachem bitew oraz szczegółową grafiką. Jedyną dyskusyjną, póki co, kwestią jest walka, która naszym zdaniem wymaga jeszcze nieco dopracowania, tak, by była bardziej urozmaicona, bo zabicie czterdziestego z rzędu legionisty posługując się dokładnie tym samym schematem (obalenie tarczą i przebicie mieczem), może znudzić każdego, nawet najbardziej hardcore'owego, gracza.

Z drugiej jednak strony sama gra będzie prawdopodobnie dość trudna, bo przy tak ogromnej liczbie przeciwników i chaosie panującym na polu walki bardzo łatwo jest zebrać kilka ciosów. Szczególnie jeżeli rzucimy się w największy tłum przeciwników i będziemy walczyć zupełnie ignorując blokowanie ciosów. Mimo niewielkich zastrzeżeń, co do systemu walki Spartan: Total Warrior zapowiada się bardzo dobrze, zaś fachowość developerów z Creative Assembly gwarantuje historyczność strojów i uzbrojenia, choć sama fabuła będzie utrzymana w klimatach fantasy. Czekamy niecierpliwie na pełną wersję gry – już we wrześniu.

Marcellus & Matt

ZAWIROWANIA HISTORII

O ile w grach na PC twórcy z Creative Assembly przywiązują olbrzymią wagę do realiów historycznych, tak w Spartan: Total Warrior pozwolili sobie dość swobodnie potraktować ten aspekt gry i doprowadzili do tego, że na polu bitwy spotykają się waleczni Spartanie i niepokonana machina wojenna starożytnego Rzymu. Co oczywiście historycznie jest lekko niepoprawne. Fakt, Rzym opanował Spartę w roku 146 p.n.e, a wcześniej toczył z Grecją długotrwałe wojny, ale w tym czasie Sparta już się zupełnie nie liczyła, jako siła polityczna i militarna w basenie morza Śródziemnego. Na dokładkę rzymska armia w Spartan: Total Warrior jest uzbrojona tak na oko w stylu z mniej więcej drugiego wieku naszej ery (wskazuje na to choćby charakterystyczna zbroja lorica segmentata, w którą filmowcy zawsze ubierają rzymian, bez względu w zasadzie na okres, który w filmie prezentują), a Spartanie dla odmiany noszą uzbrojenie z czasów największej potęgi Sparty, czyli mniej więcej z przełomu V i IV wieku przed naszą erą. Jak by nie patrzeć – przynajmniej pół tysiąca lat różnicy! Ciekawe, jak by się poczuli poczciwi woje Mieszka I wystawieni do bitwy przeciwko zakutym w zbroje rycerzom z czasów bitwy pod Grunwaldem. Pewnie niespecjalnie...

CZAS: 18, 19 I 20 MAJA 2005
MIEJSCE: CONVENTION CENTER, LOS ANGELES, USA
MISJA: PORWAĆ MIYAMOTO

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005

NAJLEPSZE MIEJSCE NA ZIEMI

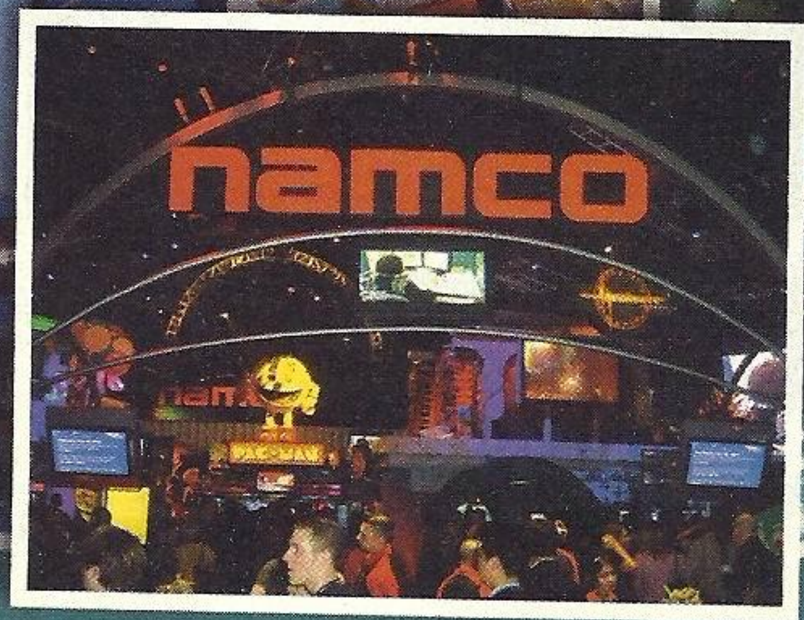
Jeśli istnieje raj na ziemi, to jest nim właśnie Los Angeles w trzy upalne dni każdego maja. Trzy dni, podczas których elektroniczna branża eksploduje potężnym ładunkiem nowych gier, sprzętu i pomysłów. Między 18 a 20 maja nie mogło zabraknąć tam również nas. Zapraszamy do gorącej relacji z Los Angeles!

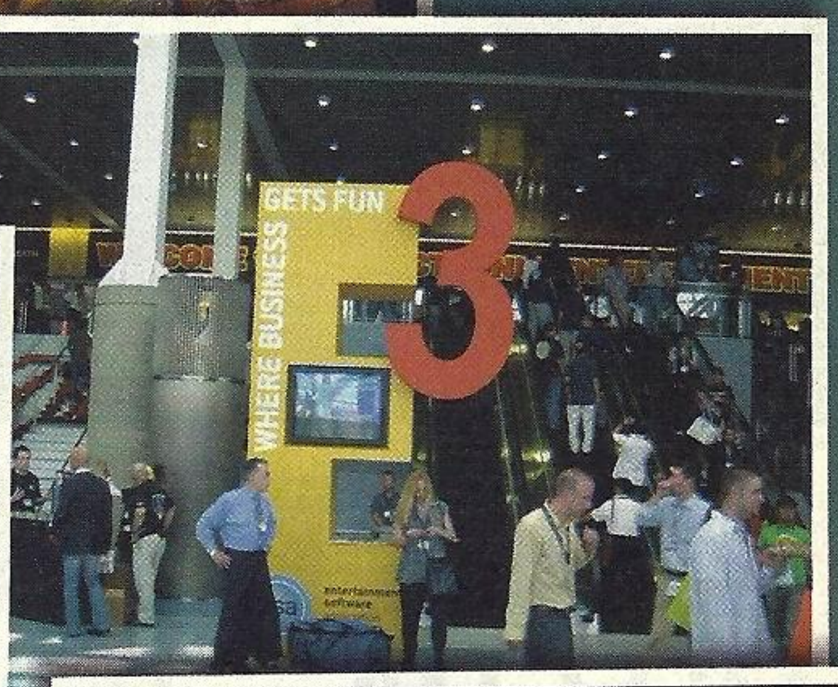
Tegoroczne Electronic Entertainment Expo, na wiele miesięcy przed tym, zanim w ogóle się odbyło, ochrzczone zostało nazwą „Triple Play". W skrócie oznaczać ona miała to, czego wszyscy tak naprawdę się spodziewaliśmy, a więc pokazanie światu trzech stacjonarnych konsol nowej generacji. Tuż po otwarciu wrót hali Convention Center, naszym oczom ukazać się miał Xbox 360, PlayStation 3 i owiane dotąd tajemnicą – Nintendo Revolution. Cóż, E3 2005 ruszyło pełną parą, ale ludzi, którzy wierzyli w Triple Play, spotkało lekkie rozczarowanie. Już wyjaśniam.

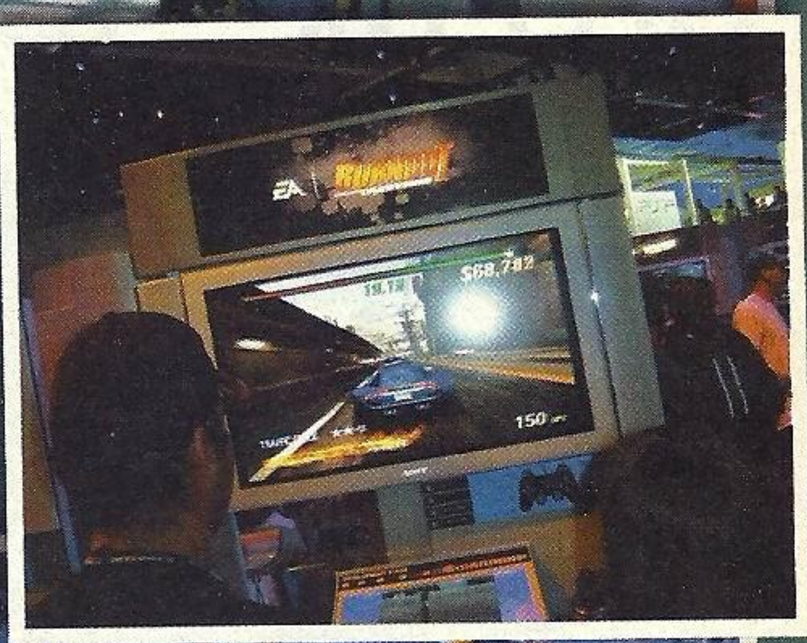
Pierwszą i zarazem jedyną konsolą nowej generacji, którą można było bez problemu sprawdzić w akcji, przy okazji bawiąc się kilkoma wczesnymi wersjami gier, był Xbox 360. Przy czym, o dziwo, Microsoft nie pokazał żadnej gry ze swoich studiów – wydawcy wzięli sprawy w swoje ręce. Biało-szare pady nowej maszyny Microsoftu non stop okupowane były przez zwiedzających, na szczęście stanowisk z grami next-gen było tak wiele, że w kolejkach tkwiłem zaledwie po kilkanaście minut. Ach, rewelacyjne jest to uczucie, gdy w dłoniach ściska się pad od nowej konsoli, a na ekranie obserwuje nową generację gier. Coś pięknego. Może nie przemyślanym krokiem było pokazywanie wczesnych wersji gier Need For Speed: Most Wanted, Condemned i Top Spin 2, pochodzących z niemalże prototypowych wersji development kitów (ochrzczonych przez niektórych Xbox 120, jako że podobno są mniej więcej trzy razy słabsze od prawdziwej X360). Pomimo że gry wyglądają naprawdę ślicznie, mają drobiazgową i bardzo szczegółową oprawę graficzną, a także pięknie dobraną kolorystykę, to nie wyciągają chwilowo więcej, niż dwadzieścia klatek animacji na sekundę. Jasne, developerzy zapewniają, że gdy tylko Microsoft podeśle im ostateczne wersje devkitów (a to nastąpi w przeciągu miesiąca), pokazywane gry dostaną dwustuprocentowego kopa, ale pierwsze wrażenie rzeczywiście nie jest takie, jakie być powinno. Niemniej, nowa generacja już na jesieni tego roku zapuka do naszych domów, na co najlepszym dowodem jest Electronic Arts, dokładające wszelkich starań, aby jak najwięcej ich gier na Xboxa 360 gotowych było już we wrześniu/październiku!

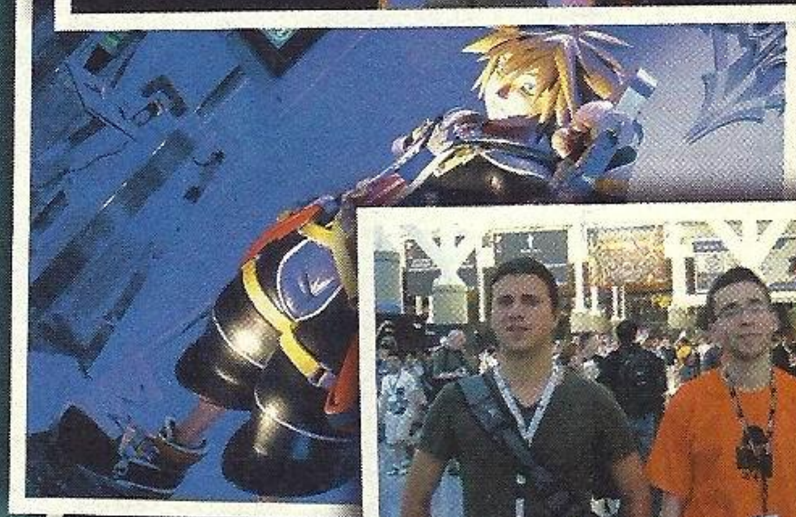
W tyle nie pozostało oczywiście Sony, czego dowodem były kilkukilometrowe kolejki do specjalnego, izolowanego pomieszczenia, w którym cała seria genialnie wyreżyserowanych trailerów prezentowała potęgę nowego PlayStation. Jednak japoński gigant nie zaproponował nam niczego grywalnego. Nie można było nawet wziąć do ręki nowego pada, który de facto zostanie jeszcze przemodelowany i, być może, zacznie w końcu wyglądać jak kolejny Dual Shock. Podczas tegorocznej wystawy, po odstaniu dwóch godzinek w kolejce, można było jedynie zobaczyć, jak prezentują się nadciągające gry i obejrzeć z bliska PlayStation 3. Pomijając nawet bardzo ładny (oczywiście dyskusyjny) wygląd konsoli, możliwości tej maszyny po prostu miażdżą, a z oficjalnych danych dowiadujemy się, że będzie dwa razy szybsza od konkurencyjnej (Microsoft z kolei twierdzi coś zupełnie odwrotnego, ale to dopiero gry udowodnią, która z tych przepotężnych maszyn jest w rzeczywistości mocniejsza). Trailery, wśród których widzieliśmy chociażby nieprawdopodobny, niesamowity i niewiarygodny teaser Killzone'a, dosłownie przeciągnęły mną po ziemi. Na tegorocznym E3 nie było, po prostu NIE BYŁO piękniej zapowiadającej się gry, niż nowa strzelanka Guerrillasów. Jakość renderingu, płynność animacji, realizm tekstur, broni, wielocząstkowych eksplozji, dynamika, krystalicznie

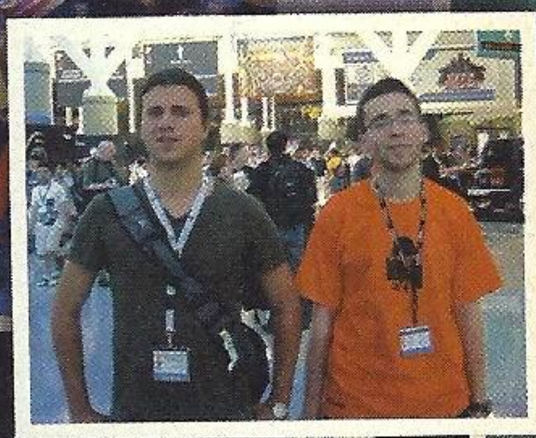
E3 2005: ENTRE 2!

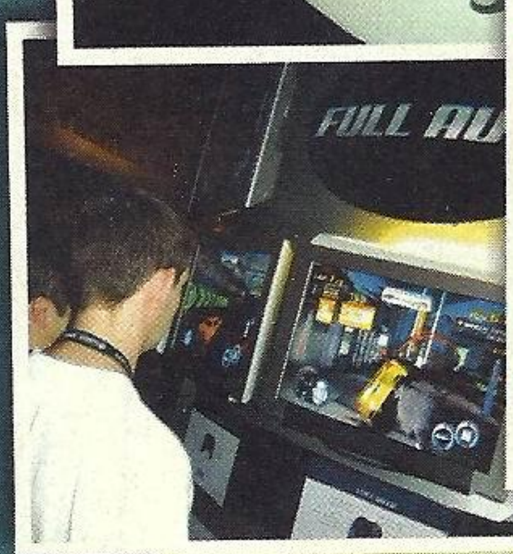












czysty obraz – dosłownie nie mogłem napatrzeć się na next-genowego Killzone'a! Nikt nie mógł. Dopiero potem okazało się, że cała sekwencja to najprawdopodobniej renderowana animacja, która ma reprezentować to, do czego zmierzają autorzy. Hmm.

Sony rozegrało to w prosty sposób. Zamiast wykładać na stół wszystkie karty (vide Microsoft), nieznacznie tylko uchyliło kurtynę, za którą kryje się PlayStation 3, przez co w nerwach oczekujemy teraz na premierę zarówno konsoli, jak i pierwszych gier. Pamiętacie demo możliwości PS2, kiedy to w wannie pływała sobie gumowa kaczuszka? Demonstracja PS3 pokazuje tę samą kaczkę, na którą nagle zaczyna wysypywać się nieskończona ilość gumowych maskotek. Woda faluje, zabaweczki ewidentnie nie mieszczą się w wannie, chaos, a konsola radzi sobie z tym wszystkim bez najmniejszych problemów. PS3 będzie przepotężne! Musi być!

A na stanowisku Nintendo? Poza oficjalną konferencją Ninny, Revolution nie zostało ostatecznie pokazane. Nic grywalnego, żadnego trailera. Zwiedzający musieli obejść się smakiem. Rewolucji nie było. Za to szczególnie mocno Nintendo promowało dwa tytuły na GameCube – Geist (intrygujący shooter fpp) oraz Fire Emblem (śliczne, płynne i kolorowe rpg). Poza tym, na stanowiskach firmy sprawdzić można było również Batallion Wars (znane do tej pory, jako Advance Wars), zaszaleć na tanecznej macie w Dance Dance Revolution: Mario Mix lub, alternatywnie, postać trzy godzinki w megadużej kolejce, aby w ładnie zaprojektowanej jaskini obejrzeć The Legend of Zelda: Twilight Princess. Tyle, jeśli idzie o temat GCN, chyba, że doliczymy coroczny eksperyment firmy, tym razem dla odmiany ochrzczony jako Mario Party 7.

To już tradycja, że najgorętsze gry wystawy poznaje się po obłędnie wielkich kolejkach. Największa, jaką namierzyłem, ciągnęła się do PS3 przez całe stanowisko Sony, a w kilku miejscach nawet łamała się i zawijała tak, aby nie przeszkadzać reszcie zwiedzających (którzy jeszcze nie wiedzieli, że również staną w tej kolejce). Drugie miejsce pod względem obłędnie wielkich kolejek chętnych przypadło Zeldzie. Bez kilku godzin wyrzeczeń, nie było mowy, aby ujrzeć to cacko w akcji. Świetny był moment, w którym sznurek do PS3 wymieniał uwagi z kolejką do Zeldy i powstały nawet pomysły, na napisanie jakiegoś survivala dla potomnych.

Znacznie mniejsze, ale również bardzo liczne kolejki ciągnęły się do Unreal Championship 2007, prezentacji King Konga i stanowiska Mountain Dew serwującego darmowe napoje. Ale nawet w kraju, gdzie upalny klimat powoduje w przyjezdnych błyskawiczne odwodnienia, oni i tak przedkładają prezentację PS3 nad darmowy napój. Aha, pomimo piękna, jakie epatuje z next-genowych gier, największe wrażenie zrobił na mnie Burnout: Revenge. Nieznacznie usprawniony graficznie w stosunku do poprzedniej części, bardziej błyszczący, z nowymi trybami zabawy po prostu pożera na śniadanie Full Auto, Most Wanted i resztę stawki. No, ale era next-genów tak na dobrą sprawę, jeszcze się nie zaczęła.

PIERWSZĄ I ZARAZEM JEDYNĄ KONSOLĄ NOWEJ GENERACJI, KTÓRĄ MOŻNA BYŁO BEZ PROBLEMU SPRAWDZIĆ W AKCJI, PRZY OKAZJI BAWIĄC SIĘ KILKOMA WCZESNYMI WERSJAMI GIER, BYŁ XBOX 360. BIAŁO-SZARE PADY NOWEJ MASZYNY MICROSOFTU NON-STOP OKUPOWANE BYŁY PRZEZ ZWIEDZAJĄCYCH, NA SZCZĘŚCIE STANOWISK Z GRAMI NEXT-GEN BYŁO TAK WIELE, ŻE W KOLEJKACH TKWIŁEM ZALEDWIE PO KILKANAŚCIE MINUT.

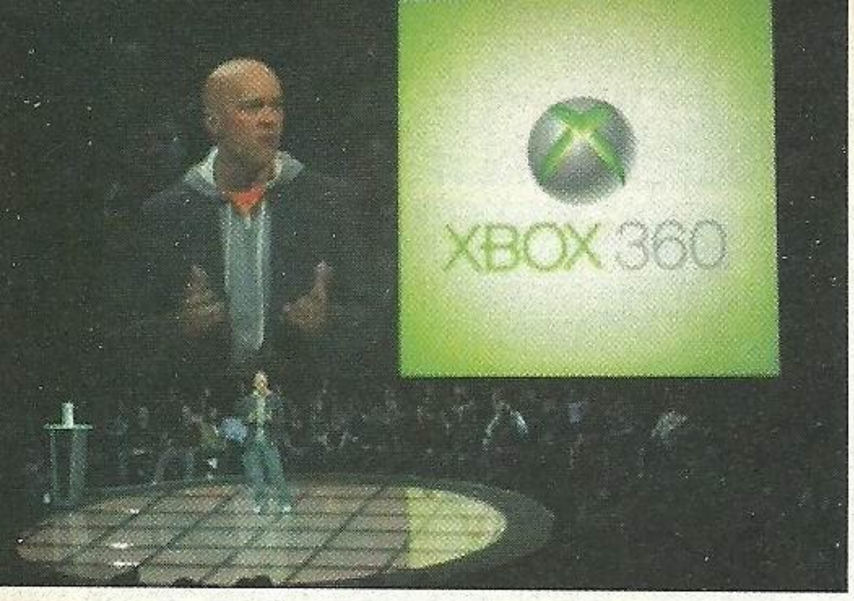
Mała ciekawostka wypłynęła z obozu Konami pod postacią filmowego trailera. To, że nadciąga nowy Metal Gear Solid było wiadome. To, że za jego sterami ponownie zasiądzie Hideo Kojima (a potem tradycyjnie powie coś o definitywnym zerwaniu z serią) było do przewidzenia. Na E3 wyświetlano zaledwie krótki, śmieszny trailer, w którym Snake tłukł się o rolę głównego bohatera MGS4. Sala pełna ludu często rozbrzmiewała śmiechem, zwłaszcza w momencie, gdy przebrany za Sama Fischera Snake pozbył się podstępem samego Raidena. O, tak. Poza sporą dawką humoru zostało nam w końcu zasygnalizowane, że Solid i Kojima ponownie wchodzą do gry. Tym razem panowie zmierzą się jednak wyłącznie z PlayStation 3. Przynajmniej na początku.

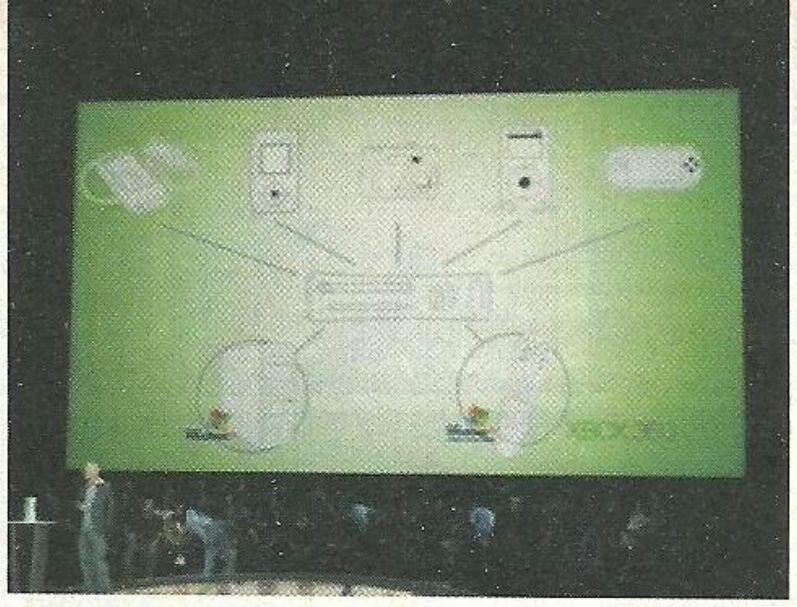
E3 udowodniło wszystkim niedowiarkom, że PSP ma silne wsparcie w grach. Sony wydzieliło na ich prezentację specjalną przestrzeń, gdzie testowałem kilkanaście tytułów zmierzających na najmocniejszą przenośną konsolę. Spore wrażenie zrobił na mnie Pursuit Force, w którym główny bohater ściga samochody, skacze im po dachach, zabija wrogich kierowców, a skonfiskowanym wozem goni resztę stawki. Świetny był Daxter, równie dobry MediEvil, ale najlepiej, moim zdaniem, wypadła konwersja Burnouta. Musicie wiedzieć, że przenośny Burnout: Legends jest płynny, mega szybki i intuicyjny w prowadzeniu. Zupełnie jak na dużych konsolach! Poprawki wymaga tylko kamera, która niespecjalnie radziła sobie z filmowaniem kraks i megakolizji.

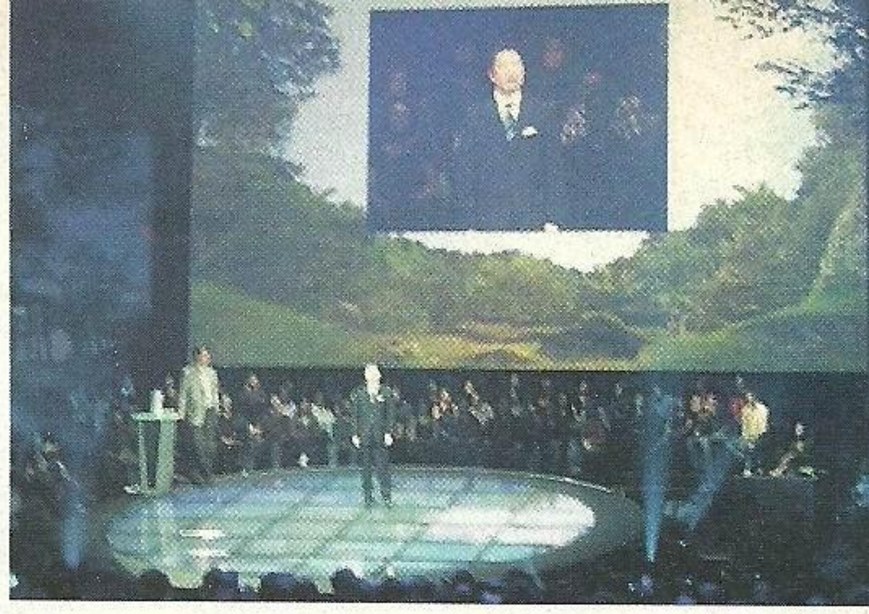
Ponadto, na E3 udało mi się przeprowadzić długi wywiad z Tetsuyą Mizuguchim – człowiekiem stojącym za kultowym REZem i schodzącym jak ciepłe bułeczki Lumines na PSP. Swoją drogą, Mizuguchi jest jednym z trzech wielkich japońskich artystów, których Peter Moore (Microsoft) zaprosił do współpracy przy budowaniu marki Xboxa 360. Moore bardzo pragnie nakłonić Japończyków żeby kupowali nowego Xboxa i ma nawet pomysł jak to zrobić. Pierwszej konsoli po prostu brakowało dużej ilości gier skierowanych bezpośrednio do japońskiego odbiorcy. Tetsuya Mizuguchi, obok Hironobu Sakaguchiego i Yoshikiego Okamoto ma za zadanie to zmienić. W pilnie strzeżonym laptopie Mizuguchi rozpisał już scenariusz do wieloczęściowej sagi, którą postara się systematycznie wdrażać w nowego Xa. Mam jednak zapewnienie, że gier pisanych w konwencji REZa i Lumines nigdy nie zabraknie i one także będą się pojawiać. Aha, zapytany o sequel do REZ, Tetsuya milczał. Ale skoro nie wolno mu nic powiedzieć, to chyba musi coś być na rzeczy. Ale zostawmy to.

Ach, E3... Impreza była tak gigantyczna, że zabrakło mi dnia lub dwóch, żeby z ręką na sercu powiedzieć, że grałem we wszystko dłużej, niż kilka/kilkanaście minut. Chciałbym spędzić więcej czasu przy nowej Onimushy, gapić się godzinami w pięciominutowy trailer Black, gadać z Mizuguchim o tym, jakiej muzyki prywatnie słucha, wycinać w slasherach, przeżywać RPG, zastanawiać się, o czym jest Killer 7 i dyskretnie obserwować hostessy. Impreza była naprawdę świetna, ale gdyby Sony i Nintendo udostępniły grywalne wersje gier na PS3 i Revolution, a wśród setek nowych pozycji pojawiło się więcej tytułów pokroju Soul Calibur 3 i Zelda: Twilight Princess, „show" byłby jeszcze lepszy. Ale zupełnie nie do ogarnięcia w te trzy upalne dni. Zapraszam na główne danie, czyli pierwszą część relacji z Electronic Entertainment Expo 2005.

Matt ■ ■







MICROSOFT XBOX 360

HD ERA, „ZEN GRANIA" I LIVE ZA FRIKO

Dwunastego maja, a więc na niecały tydzień przed E3 2005, najnowsza konsola Microsoftu została nareszcie pokazana światu. Xbox 360 to oficjalna nazwa następcy Xboxa, który jeszcze przed tegorocznymi świętami powinien pojawić się na półkach sklepowych w Japonii, Europie i USA.

Ale dopiero na E3 odbyła się prawdziwa prezentacja Xbox 360 i trzeba powiedzieć, że było nie tylko interesująco, ale także dość zabawnie. Zabrakło tylko tego, żeby J Allard na koniec zakrzyknął – Towarzysze, gracze, kupicie!? Na co publika odpowiedziałaby gromkim – Kupimy!

DOBRZE MÓWI, DAĆ MU...

Konferencja Microsoftu na dzień przed otwarciem hal wystawowych E3 przebiegała w podniosłej atmosferze – kolejno na scenie pojawiali się najważniejsi Xboxowcy w mieście: Robbie Bach, J Allard i Peter Moore opowiadając o nowej konsoli, jej możliwościach i demonstrując trailery gier. Mimo to panowie do łez rozbawili zgromadzoną publiczność (i nas też) [fakin yeeah, i nas też – Gul] stwierdzeniami pokroju: „Działając razem przekujemy przodownictwo ideowe w przodownictwo rynkowe." lub „Stworzeniu Xbox 360 przyświecał pewien cel, lub marzenie, jak wolicie. Tym marzeniem jest zainspirowanie ludzi, aby zaczęli myśleć o rozrywce w zupełnie nowy sposób, by zrewolucjonizować sposób ich myślenia o zabawie." (Bach). J Allard też dał pokaz talentów krasomówczych: „Xbox 360 to konsola, której nikt w tej branży nie ma nawet szans spróbować dorównać." i „Chcemy zdobyć miliard użytkowników." (Allard), ale najbardziej rozwalił nas Moore swym totalnie odjechanym bełkotem na tematy Zen: „W Erze HD dostarczymy Zen grania. [...] Gry nowej generacji wprowadzą Was w przejrzysty sen. [...] Kontroler stanie się naturalnym przedłużeniem Waszego ciała i będzie portalem do Zen grania." A to tylko te najbardziej pikantne kawałki! Coś nam się wydaje, że jeszcze długo będziemy mogli w n+ cytować teksty, którymi jak z rękawa sypali trzej panowie.

Spośród tych szumnych i dumnych haseł udało się jednak wyłowić kilka istotnych informacji. Robbie Bach zapowiedział, że Xbox 360 wprawdzie będzie wstecznie kompatybilny, ale tylko i wyłącznie z najlepiej sprzedającymi się grami z Xboxa. Ciekawe, jaki próg sprzedanych kopii ustanowią – coś nam się zdaje, że przeskoczy go Halo i Halo 2 oraz naprawdę niewiele innych gier i to raczej wyłącznie tych, które były stworzone w wewnętrznych studiach Microsoftu. Naszym zdaniem to naprawdę słaby ruch ze strony Microsoftu – nie dość, że ich konsola była dość krótko na rynku, to na dokładkę klientom, którzy na nich postawili, pokazują środkowy palec i kolekcję gier każą zapakować do pudła i wynieść do piwnicy. Jedynym pocieszeniem jest spora lista tytułów, które mają się ukazać w ciągu miesiąca od premiery Xbox 360. Będzie ich prawdopodobnie od dwudziestu pięciu do czterdziestu. Dodatkowo sto sześćdziesiąt kolejnych gier jest w trakcie przygotowywania, a o pierwszych z nich możecie przeczytać na kilku kolejnych stronach.

MOC. WYGLĄD. MOŻLIWOŚCI.

Procesorem głównym (CPU) Xboxa 360 jest zmodyfikowany przez IBM procesor Power5 składający się z trzech rdzeni taktowanych

23 2005: XBOX 360

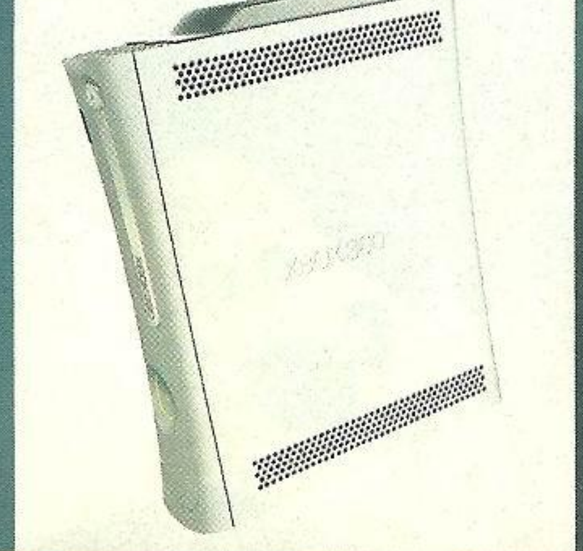
zegarami 3.2 GHz. Jak zapewne pamiętacie, sercem Xboxa był procesor Intel Pentium III 733 MHz i w momencie debiutu konsoli nie był z pewnością ostatnim krzykiem pecetowej mody. Tym razem będzie inaczej – takiego procesora, jak w Xbox 360, jeszcze długo nie zobaczymy w żadnym domowym komputerze. Licząc samą częstotliwość taktowania procesorów, Xbox 360 jest około piętnaście razy potężniejszy niż poprzednik! Nie wspominając o tym, że jest też o wiele ładniejszy, zgrabniejszy oraz mniejszy od tej cegły, której nie da się zanieść do kumpla w zwykłym plecaku i trzeba brać stelaż.
W każdym razie już moc samego procesora robi duże wrażenie, a po dołożeniu do tego potężnego procesora graficznego (GPU) specjalnie zaprojektowanego przez firmę ATi, robi się naprawdę ciekawie. Taktowany zegarem 500 MHz GPU jest w stanie przerzucić przez ekran blisko pół miliarda (pięćset milionów!) gołych polygonów w ciągu sekundy. Dla porównania pierwszy Xbox przeliczał od 150 do 200 milionów polygonów, a PS2 – jedyne 66 milionów.

Tym razem Microsoft postanowił nie oszczędzać na wielkości pamięci RAM i hojnie sypnął gotówką, by Xboxa 360 wyposażyć w 512MB RAMu wspólnie użytkowanego przez CPU oraz GPU. Ku pamięci – Xbox miał całe 64MB RAMu, a PS2 zaledwie 32MB. Swoją drogą, parafazując wypowiedź Billa Gatesa sprzed ćwierćwiecza, pół giga pamięci powinno wystarczyć każdemu... Aha, dla wszystkich maniaków memory bandwitchów i innych dziwnych terminów przygotowaliśmy specjalną tabelkę porównującą najważniejsze elementy Xboxa 360 i PS2.

Wiemy już od dawna, że wraz z Xboxem 360 nadejdzie słynna „HD Era", a to oznacza, że wszystkie gry, jakie ukażą się na nową konsolę, będą wyświetlać obraz panoramiczny (16:9) i dostosowany do rozdzielczości stosowanych w telewizorach zgodnych ze standardem HDTV. Xbox 360 ma obsługiwać następujące rozdzielczości: 480i, 480p, 720p i 1080i. Dobrą informacją dla użytkowników zwykłych telewizorów jest ta pierwsza liczba – 480i oznacza po prostu standardową, interpolowaną rozdzielczość w jakiej teraz wyświetlana jest większość gier. Mamy nadzieję, że wraz z wejściem na rynek Xboxa 360 (a także PlayStation 3) zaobserwujemy znaczny spadek cen telewizorów zdolnych pokazać nam gry w ich pełnej krasie. Bez tego „HD Era" okaże się jednym wielkim niewypałem, a tego bardzo byśmy nie chcieli.

Co oprócz tego? Masa opcji. Na pokładzie X360 znajdzie się między innymi 20GB dysk twardy, który można będzie spokojnie wymontować i przenieść gdzie dusza zapragnie. Dwadzieścia giga to chyba aż nadto, aby pomieścić na nim zassane z internetu dema i trailery nowych gier, a także nowe mapy, poziomy, bronie, wehikuły itd., itp. oraz własną muzę do gier, ale plotki głoszą, że z czasem będą dostępne większe modele twardych dysków. Xbox 360 posłuży też za multimedialne centrum rozrywki – filmy DVD, muzyka z płyt, empetrójek i w formacie WMA, zdjęcia, a także – możliwość streamowania plików z komputera PC. W nowej konsoli znajdziemy też trzy porty USB 2.0, przez które podepniemy nie tylko kamerkę (Xbox Live Camera), ale również standardowe pady do gier pasujące również do PC. Dzięki portom USB możliwy będzie także transfer plików z przenośnych urządzeń, takich jak aparat cyfrowy, Palmtop, PC z Windows XP na pokładzie, iPod czy... PSP! Tak, nadal mówimy o konsoli do gier. Konsoli, która ma wbudowaną bezprzewodową kartę sieciową (ale już punkt dostępowy Wi-Fi do naszego

„W Erze HD dostarczymy Zen grania. [...] Gry nowej generacji wprowadzą Was w przejrzysty sen. [...] Kontroler stanie się naturalnym przedłużeniem Waszego ciała i będzie portalem do Zen grania." – Peter Moore, Xbox Corporate Vice President



XBOX 360 TO TAKŻE CAŁA GAMA DEDYKOWANYCH MU URZĄDZEŃ.

Xbox 360 Controller

Nowy pad Microsoftu wygląda (nie ukrywajmy) dość biednie. Być może nie jest to najbardziej finezyjna konstrukcja na świecie, być może plastik użyty przy jego budowie nie jest pierwszej próby, a być może wina leży w kolorystycznej mieszance kremu i bieli, która niespecjalnie mu sprzyja.

Wszelkie wątpliwości ustępują jednak w momencie, gdy pad od X360 wyląduje już w stęsknionych dłoniach. Jest znacznie, ale to znacznie lżejszy od poprzedniej konstrukcji (powiedziałbym nawet, że jest to najlżejszy kontroler na rynku konsol), a wszystkie przyciski są dokładnie tam, gdzie powinny być.

W porównaniu z padem poprzedniej generacji, nowy kontroler dorobił się dodatkowej pary triggerów i nareszcie usunięto mu te denerwujące przyciski black i white (zastąpione przez wspomniane przyciski na grzbiecie pada). Z przyczyn oczywistych nie dano mi było sprawdzić kontrolera bezprzewodowego (wszystkie manetki twardo uwiązano do standów), niemniej – naprawdę dobrze i rozsądnie przemyślano tego pada – jest bardziej ergonomicznie zaprojektowany, przez co o wiele lepiej leży w dłoniach niż „grubas" dołączany do pierwszych Xboxów.

Normalnego pada (w odróżnieniu od bezprzewodowego, o którym za chwilkę) podłączymy do konsoli trzymetrowym kablem USB wyposażonym w ten sam patent zabezpieczający przed zrzuceniem konsoli z półki, szafki, czy na czym ją tam stawiacie. To naprawdę dobre rozwiązanie, które konkurencja powinna jak najszybciej skopiować, bo zdarzyło się już, że załatwiliśmy redakcyjną peesdwójkę szarpiąc przypadkiem za kabel.

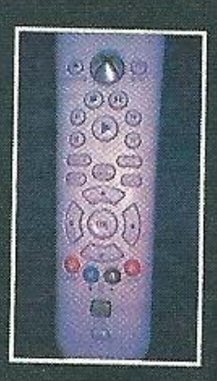
I jeszcze jedno – centralny przycisk o nazwie Xbox Guide Button to naprawdę fajny patent. Jeśli wdusicie go podczas grania, w dowolnym momencie wyświetlone zostaną dodatkowe funkcje konsoli (włączanie/wyłączanie konsoli, szukanie znajomych w internecie, przerwanie gry i przejście do oglądania filmu, słuchania muzyki, itd.).

Xbox 360 Wireless Controller

Bezprzewodowy kontroler nowego Xboxa zasilany będzie dwiema bateriami AA, które powinny spokojnie wystarczyć na czterdzieści godzin zabawy. Joypad działa nawet z odległości 30 metrów od konsoli, a kiedy baterie są na wyczerpaniu, włącza się ostrzeżenie. Pad do X360 może być również zasilany akumulatorkiem, który naładujemy poprzez podłączenie kontrolera do konsoli kablem Play and Charge.

Nie mogło oczywiście zabraknąć wibracji, jednak tym razem będziemy mogli przestawić je na słabe (Low), średnie (Medium) lub super mocne (Full), bądź wyłączyć w ogóle. Pad działa z częstotliwością 2.4GHz, dzięki czemu nie ma mowy o zakłóceniach i przekłamaniach w trakcie komunikacji z konsolą. Jedyną wadą w tym wypadku może być ciężar pada wraz z bateriami/akumulatorem.

Universal Media Remote

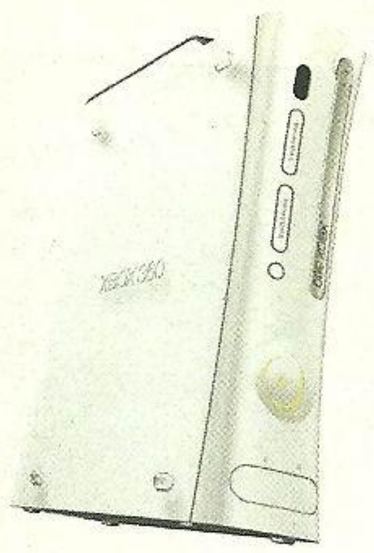


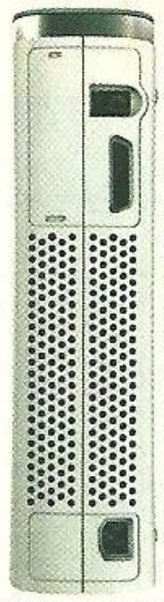
Pilot do konsoli, podobnie jak joypady, wyposażono w przyciski A, B, X i Y oraz Guide Button pozwalający na zdalne sterowanie Xboxem. Ponadto, pilot ma wszystkie niezbędne przyciski do kontrolowania muzyki, filmów, telewizora oraz programu Media Center. Okazuje się również, że pilot jest intensywnie podświetlony, więc w ciemnościach nie będzie problemu z wybraniem odpowiedniej funkcji.

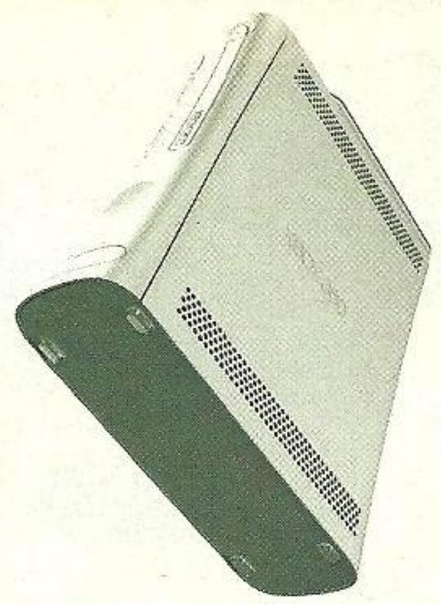
Xbox Live Camera

Kamera przyda się głównie osobom, które z utęsknieniem czekają na możliwość przypisania swojej twarzy bohaterowi gry, umieszczania własnej gęby obok wyników w internecie oraz prowadzenia video pogaduszek za pośrednictwem Live. Kamerka reaguje także na ruch i z pewnością w niedalekiej przyszłości pojawią się gry wykorzystujące jej potencjał, które w niebezpieczny sposób przypominać będą popłuczyny po EyeToyu. No, ale czas pokaże.

Internetowa kamerka charakteryzuje się przyzwoitym odświeżaniem obrazu (30 klatek na sekundę) przy zachowaniu naprawdę dobrej rozdzielczości (640 x 480). Kamera ma wbudowany mikrofon oraz aparat cyfrowy, więc jeśli tylko nie przeszkodzi Wam dość niska jakość oferowanych przez to urządzenie zdjęć (1.3 megapixela), będziecie mogli z powodzeniem przechowywać je na dysku konsoli. >>







Headset

Niezbędnik każdego gracza online – pozwala na strategiczną wymianę zdań między kumplami z drużyny, obrzucanie błotem przeciwników i szybki chat z przyjaciółmi grającymi aktualnie w inne tytuły. Podobnie, jak w poprzednim Xboxie, można nagrywać krótkie informacje głosowe i przesyłać je znajomym, tym razem jednak usługa ta będzie bezpłatna. Headset podłącza się do pada, a nie konsoli, dzięki czemu komunikować się może każdy gracz dzierżący w dłoniach kontroler.

Panele

Xbox 360, tak jak niektóre telefony Nokii, wyposażono w wymienny panel przedni. Nazwijcie to zbędną atrakcją lub niechcianym dodatkiem, ale ilu z Was przejadł się już widok od lat tej samej maszynki? Wymieniany panel to fajna odskocznia od standardowego wyglądu konsoli, inna sprawa, że nie każdy musi go przecież kupować. W związku z tym, że X360 zaprojektowano tak, aby stał zarówno poziomo, jak i pionowo – nakładki również wykonano w odmiennych stylach i niektóre będą zorientowane w pionie, a inne w poziomie. Na stanowisku Microsoftu naocznie przekonałem się, jak wygląda konsola po zmianie panelu. Moją faworytką była nakładka imitująca drewno. Konsola wygląda dzięki niej jak ekskluzywny i drogi mebel. Zdejmowanie i zakładanie nowych paneli będzie ponoć dziecinnie proste, a należy również liczyć się z tym, że sami twórcy gier przygotowywać będą w przyszłości limitowane edycje paneli.

Memory Unit

Do czego służy karta pamięci, wiemy wszyscy. Podobnie jak w wypadku Xboxa, Memory Unit będzie w zasadzie zbędnym dodatkiem, gdyż wszystkie stany gier można przechowywać na twardym dysku. No, chyba, że strasznie chcecie zabrać swój save lub Gamer Profile w tournee po znajomych. Pojemność jednej karty pamięci wynosi 64MB.

podłączonego do sieci peceta będziemy musieli dokupić oddzielnie). Oprócz tego wymienne przednie panele pozwalające zmienić wygląd konsoli oraz możliwość pełnego dostosowania wyglądu menusów konsoli do naszego widzimisie.

I jeszcze jedna dobra informacja na koniec – Microsoft twierdzi też, że Xbox 360 będzie o wiele, wiele cichszy niż poprzednik. Cieszymy się.

DWA RAZY LIVE!

Microsoft w rozszerzy zakres usługi Xbox Live! – wraz z Xbox 360, każdy użytkownik otrzyma darmowy pakiet internetowy (Xbox Live Silver), dzięki któremu będzie mógł korzystać z większości sieciowych usług od samego początku.

Wszystko, co trzeba będzie zrobić, to podpiąć maszynkę do netu i cieszyć się takimi opcjami, jak rozmowa z przyjaciółmi, czy wymiana swoich osiągnięć w grach (Gamer Profile). Komunikacja między konsolami możliwa będzie w każdej chwili, niezależnie od tego, co robi posiadacz drugiej maszynki. Darmowy pakiet pozwoli nawet na wbicie się do Marketplace i zasysanie ton dodatków do aktualnie posiadanych gier, demek nowych produkcji czy trailerów.

Jeśli jednak zechcecie grać wspólnie z przyjaciółmi, konieczne będzie wykupienie płatnego zestawu Xbox Live Gold (choć dla posiadaczy Live Silver mają być darmowe weekendy, podczas których będą mogli grać). Odpłatna usługa pozwoli na szybkie dobieranie graczy do aktualnie tworzonych meczy oraz efektywne wspomaganie xboxowej kamery (skanowanie twarzy i używanie jej w grach). Aha, zabrzmi to trochę pecetowo, ale nowy Xbox pozwoli Wam na słuchanie wgranej muzyki oraz przeglądanie filmów i zdjęć za pomocą programu Windows Media Center Extender, który znajdzie się oczywiście w każdej konsoli.

SHOW MUST GO ON!

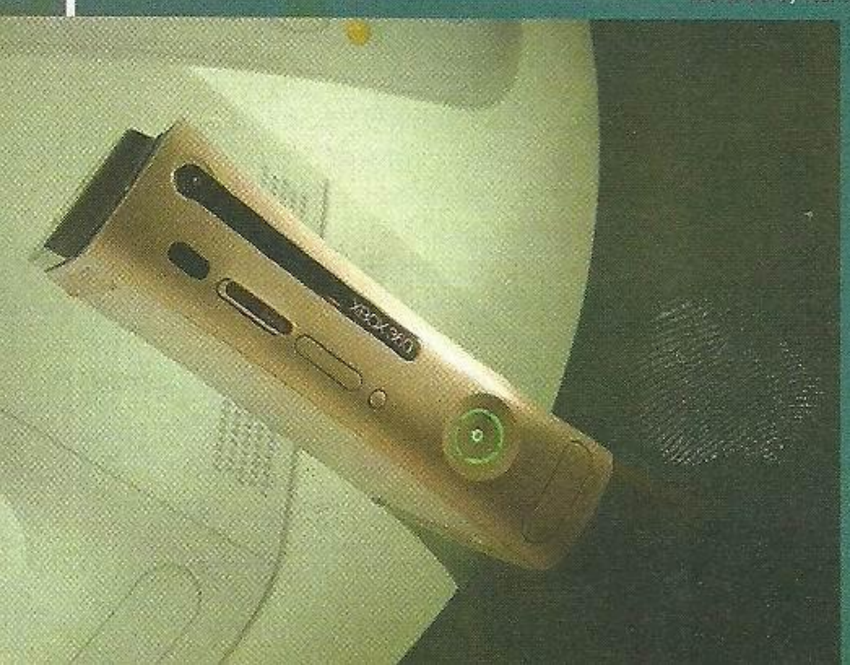
Xbox 360 był jedynym next-genem na E3 2005, na którym oficjalnie można było JUŻ zagrać. Na przykład Sony zademonstrowało PlayStation 3 dzień przed E3 na specjalnej konferencji, po czym ukryło konsolę w niewielkiej hali, do której ustawiały się regularne, kilometrowe (dosłownie!) kolejki. Nowemu Xboxowi najbardziej sprzyjało potężne stanowisko Microsoftu, gdzie sprawdziłem takie tytuły, jak Top Spin 2, Full Auto, Call of Duty 2 i Condemned. Dobrze spisało się również EA, które przygotowało osiem standów do samodzielnego przetestowania NFS: Most Wanted. Oprócz nowych wyścigów EA ostro promowało (w formie dynamicznych, kapitalnie zmontowanych trailerów) nowego Madden 06, Fight Night Round 3, Battlefield 2: Modern Combat (co za jakość!), kolejną Fifę, Tigera Woodsa i ponownie NFS: Most Wanted. Jedna rzecz była nieco niepokojąca. Otóż Most Wanted na trailerach wyglądał obłędnie (masa szczegółów, idealna płynność animacji), natomiast w akcji prezentował się już mniej okazale. Wprawdzie graliśmy we wczesną wersję wyścigu i to się jeszcze zmieni, ale... Różnica między reklamą a rzeczywistością po raz kolejny dała do myślenia. Czego mamy się więc spodziewać po Madden i Battlefield 2, których błyskawiczne, pięknie zmontowane zajawki nie mają sobie równych? Czas pokaże.

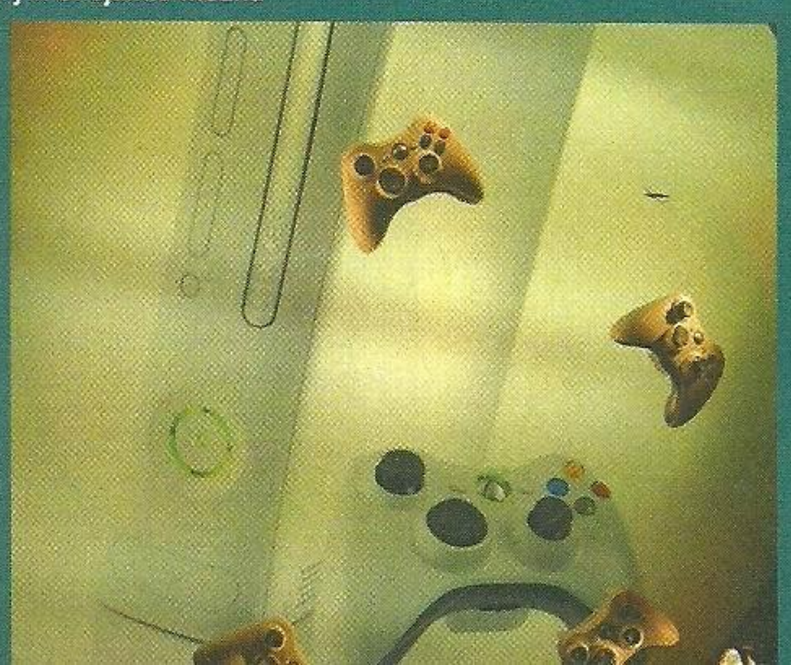
Wystarczy tego dobrego – czas zabrać się za coś jeszcze lepszego, za coś, co w rzeczywistości napędza każdą konsolę. Gry. Bez nich nawet wypasiona na maksa maszyna po prostu zginie. Na szczęście dla Microsoftu developerzy szykują naprawdę gorące produkcje, wśród których (o dziwo) nie zabraknie gier o tytułach, które na razie niewiele Wam zapewne mówią. ■ ■

TECHNIKUM: PLAYSTATION 3 vs. XBOX 360

	PLAYSTATION 3	XBOX 360
Data premiery	wiosna 2006	listopad 2005
Procesor (CPU)	Cell	zmodyfikowany trójrdzeniowy IBM Power5 CPU
Częstotliwość taktowania procesora	3.2 GHz	3.2 GHz
L2 Cache	512KB L2 cache, 256KB na SPE*	1MB
Pamięć systemowa	256MB XDR 3.2 GHz	512MB GDR3 700 MHz (współdzielona z GPU)
Procesor graficzny (GPU)	RSX „Reality Synthesizer" (NVIDIA)	zmodyfikowany procesor ATI
Częstotliwość taktowania rdzenia GPU	550 MHz	500 MHz
Pamięć graficzna	256 MB GDR3 700 MHz	512MB GDR3 700 MHz (współdzielona z CPU)
Zintegrowana pamięć graficzna	-	10MB eDRAM
Przepustowość pamięci	25.6 GB/s systemowej 22.4 GB/s graficznej	22.4 GB/s systemowej 256 GB/s eDRAM 21.6 GB/s FSB
Dysk twardy	Przenośny dysk twardy o nieznanej pojemności	Przenośny dysk twardy – 20GB
Pady bezprzewodowe	Max 7 padów bezprzewodowych w technologii Bluetooth 2.0	Max 4 pady bezprzewodowe w technologii 2.4GHz RF
Obsługiwane rozdzielczości	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 720p, 1080i
Komunikacja z siecią	1000BASE-T Ethernet 802.11 B/G Wi-Fi, Bluetooth 2.0	100BASE-TX Ethernet 802.11 A/B/G Wi-Fi
Wyjścia Audio-Video	2 x HDMI, 1 x AV	Nie podane
Wejścia/wyjścia	Ethernet (RJ45), 6 x USB 2.0, CF Slot (Type I, II), SD Slot (Regular, Compact), Memory Stick, Memory Stick Duo, 1 x Optical Audio	3 x USB 2.0, 2 Memory Slots, Ethernet Port (RJ45)
Kompatybilność wsteczna	Tak (PS one, PS2)	Tylko z wybranymi grami z Xboxa
Nośnik gier	Blu-ray BD-ROM	Dual-Layer DVD-ROM

* Cell oprócz podstawowego procesora ma także siedem jednostek SPE (Synergistic Processing Element), z których każda jest swojego rodzaju procesorem podległym całkowicie jednostce głównej.





E3 2005: XBOX 360

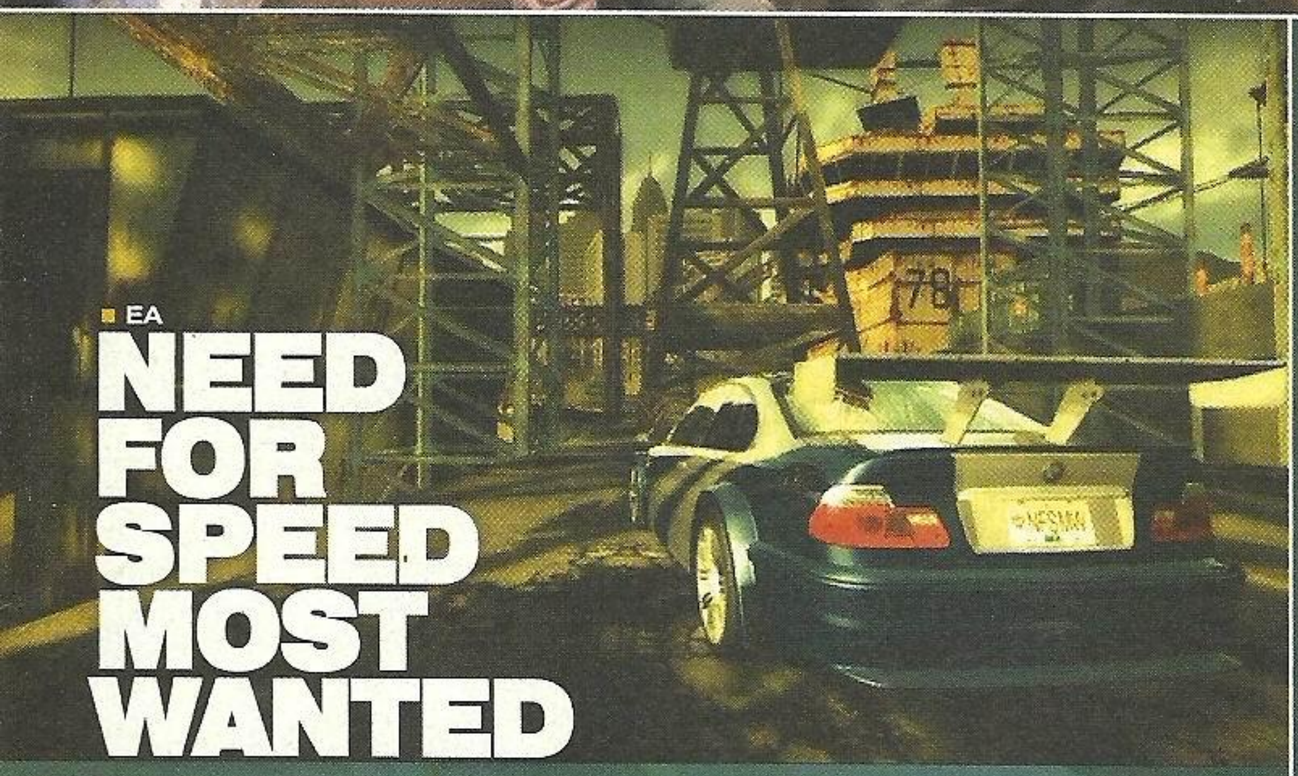
EPIC

GEARS OF WAR

Gears of War ma zapoczątkować gatunek gier FPP łączących elementy taktycznego shootera z survival horrorem. Autorzy chcą zrobić straszną i wymagającą myślenia grę. Wprawdzie przeznaczoną raczej dla samotnego gracza, ale nie zabraknie w niej versusa, czy co-opa. Być może nawet dla czterech graczy.

Gears of War położy nacisk na chowanie się za elementami otoczenia (stoły, ściany, filary) i systematyczny, ale ostrożny ostrzał przeciwników. Z kolei walka wręcz oparta ma być na mini grach w stylu God of War. Poziomy będą pełne przedmiotów dających się zniszczyć, a także wykorzystać jako osłona, w czym pomoże nam inteligentny system context-sensitive. Podczas prezentacji spisywał się w każdym razie bez zarzutu.

Otwarte przestrzenie, ogromna widoczność i spora ilość detali wyświetlanych już teraz w prawie trzydziestu klatkach (gra skończona jest w 30 procentach) dobrze rokuje na przyszłość. W przeciwieństwie do beznadziejnej SI przeciwników, która może poważnie zaszkodzić grze w założeniach taktycznej...



EA

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Nowy Need 4 Speed łączy w sobie customizację samochodów znaną z serii Underground oraz rozbudowane pościgi policyjne podobne do tych, jakich doświadczyliśmy w obu częściach Hot Pursuit. W Most Wanted naszym celem będzie udział w nielegalnych pościgach, zabawa w kota i myszkę z policją, a w rezultacie – budowanie wskaźnika reputacji. Tym razem samochodów będzie tak dużo, że EA wprowadziło podział na klasy Muscle, Supercars, Tuners i Sport Cars. Jakoś tak podobnie do Midnight Club 3 DUB Edition, ale co tam.

Electronic Arts mocno promowało Most Wanted – dosłownie każdy mógł sprawdzić je w akcji, z czego (co tu dużo ukrywać) byłem naprawdę zadowolony. Przynajmniej do momentu, aż ujrzałem tę grę na ogromnym telebimie, gdzie wyglądała znacznie lepiej.

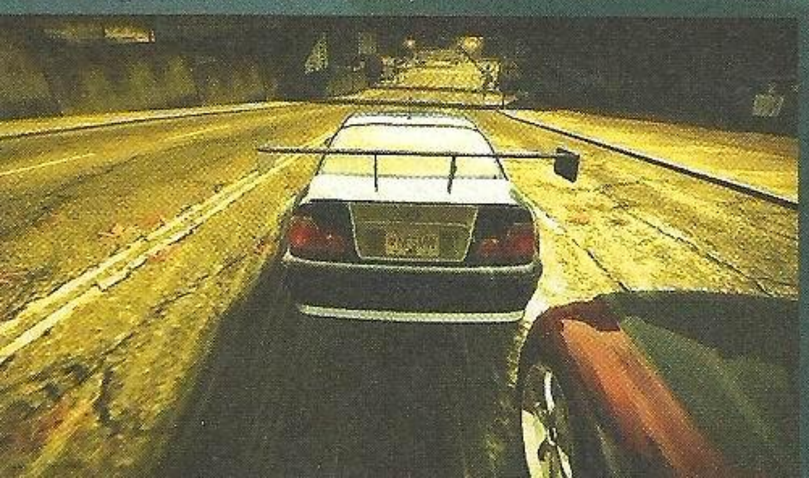
Wczesna wersja Most Wanted pozwalała na zabawę wyłącznie jednym samochodem, na krótkim odcinku podmiejskiej drogi. Ogromne wrażenie zrobiły na mnie modele tychże wehikułów – lśniące, ładnie zaprojektowane i maksymalnie dokładne. W trakcie wyścigu nie radziłem sobie za dobrze, ale dzięki temu zauważyłem, że mocno obtłukiwane auto ulega coraz większej destukcji.

Nowością w serii jest opcja zwolnienia czasu i skontrolowania wydarzeń mających miejsce kilkanaście metrów przed naszym pojazdem. Na obraz nałożony zostaje biały filtr, kadr zwalnia, a my słyszymy mocne bicie serca. Niezły patent.

Do gry oczywiście wkracza niezastąpiona policja, która także postara się napsuć nam nieco krwi. Teraz tak. Need for Speed: Most Wanted to tytuł naprawdę śliczny. Asfalt pokryty bump-mappingiem, przebogata paleta kolorów, bardzo realistycznie odbijające się otoczenie na wehikułach, świetne efekty dymne, niszczące się fury – dosłownie marzenie. Problem w tym, że z całym tym graficznym bogactwem nienajlepiej radzi sobie jeszcze silnik graficzny Most Wanted.

Testowałem wczesną wersję, która pracowała w maksymalnie dwudziestu klatkach animacji na sekundę, ale zdarzało jej się ostro chrupnąć. No, ale jestem dobrej myśli. EA bardzo przykłada się do tego, aby każda gra ich produkcji była doszlifowana w kwestii A/V i tym razem nie może być inaczej.

TAKŻE NA: PS2, Xbox, GCN, PC, NDS, PSP



Volition

SAINT'S ROW & 2 DAYS TO VEGAS

Gry gangsterskie pozwalające na swobodną szwendaninę po mieście i kradzież samochodów już dawno wpadły do mainstreamu i na Xboxie 360 po prostu nie może ich zabraknąć. Akcja 2 Days to Vegas ukazana zostanie zza pleców głównego bohatera, który poza zwiedzaniem miasta, weźmie udział w ogromnej ilości wyścigów samochodowych, strzelanin, kradzieży i rozbojów urozmaicanych niespodziewanymi zwrotami akcji. Akcja 2D2V rozegra się w ciągu 48 godzin i zabierze głównego bohatera na ulice największych miast USA. Już teraz chcemy sprawdzić w akcji te stuningowane wehikuły, którymi będzie się rozbijał! W duchu GTA utrzymany zostanie także Saint's Row, przygodówka z wiecznie niezadowolonym gangolem w roli głównej. Duże spluwy? Są. Szybkie samochody? Są. Łamanie prawa? Też będzie.

Remedy

ALAN WAKE

Ojcowie Maxa Payne'a wracają do gry, tym razem jednak postarają się przedstawić graczom nowego bohatera, tytułowego Alana Wake'a. Podobno Remedy nie pracuje już dla Rockstara, głównie ze względu na to, że nie chcieli odcinać więcej kuponów od popularności Maksia. Szacun. Alan Wake to nowy psychologiczny thriller – piękny, klimatyczny i zmierzający wyłącznie na nową generację konsol oraz odpowiednio spasione PC.

Mistwalker

BLUE DRAGON

Dwa słowa – Hironobu Sakaguchi. Ojciec, matka i wujek serii Final Fantasy po założeniu własnej ekipy Mistwalker pracuje właśnie nad jednym z dwóch epickich RPGów na nową konsolę Microsoftu. Blue Dragon to historia młodego chłopaczka imieniem Shu, który w kompanii dwóch przyjaciół wyrusza w wielką podróż w poszukiwaniu legendarnego niebieskiego smoka. Designem postaci zajął się Akira Toriyama – przesympatyczny japoński rysownik, który opracował bohaterów Dragon Ball i Dr. Slump.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Bizzarre Creations

Bizzare Creations nie marnują czasu. Project Gotham Racing 3 prawdopodobnie będzie jednym z tytułów towarzyszących konsoli w dniu premiery. Szacunek budzi kamera umieszczona w kokpitach samochodów, pokazująca deskę rozdzielczą i szalejąca razem z głową kierowcy. Jednym z miast, które na pewno zjeździmy podczas wyścigów będzie Los Angeles, a przynajmniej tyle zdradzał krótki trailerek.

Team Ninja

DEAD OR ALIVE 4

Podobno czwarta część DOA ma być odrobinę mniej arcade'owa i bardziej liczyć się będzie umiejętność skutecznej obrony niż atak. Powróci kilka znanych postaci jak choćby Ryu czy Kasumi, a także dojdą nowe – Kokoro walczący Hakkyoku-Ken (jak Akira z VF), Eliot używający stylu Keji Ken i nastawiony na pojedyncze ciosy, a także tajemnicza wrestlerka w masce znająca capoeirę (czyli Lisa z DOAX).

Areny po raz kolejny będą wielopoziomowe, ale teraz nie każdą barierkę da się rozwalić. Część trzeba będzie przeskoczyć, żeby dostać się niżej. Co ciekawe, na zaprezentowanej arenie Las Vegas jeżdżą samochody, których trzeba unikać żeby nie dać się przejechać.

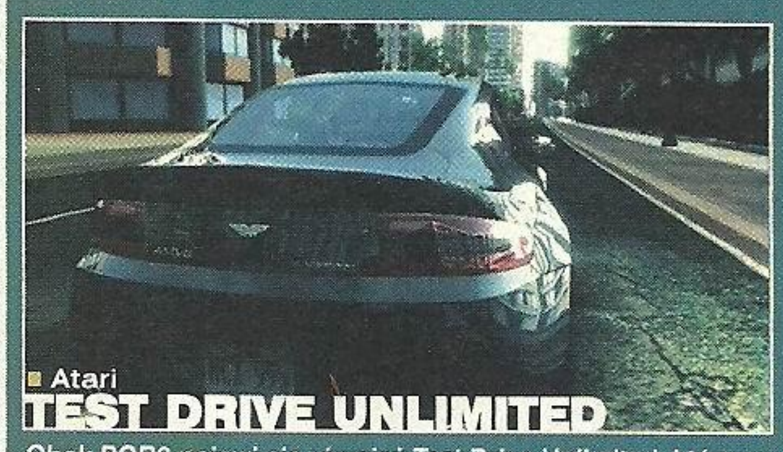
Gra podobno ukończona jest dopiero w 15 procentach i na razie nie wykorzystuje mocy nowej konsoli Microsoftu, co wyjaśnia dlaczego wyglądała jakby miała trafić na pierwszego Xboxa.

Jeśli chodzi o rozgrywkę online prawdopodobnie będzie można urządzać turnieje dla większej niż ośmiu liczby graczy. Czekamy na to!

Sega

FULL AUTO

Nareszcie wyścig, w którym do głosu dochodzi broń. Full Auto w najprostszy sposób określić można jako Burnout z ostrą amunicją i kompletem rakiet pod maską. Bardzo szczegółowe modele pojazdów pozostawiają daleko w tyle to, co do tej pory widzieliście na konsolach obecnej generacji. Jeśli podczas wymiany ognia traficie rakietą w budynek, posypie się szkło, gruz, a ostatecznie cała konstrukcja. Twórcy zaaplikowali w grze efekt cofania czasu, dzięki czemu naprawicie błędy, jakie niejednokrotnie popełnicie. Full Auto prezentuje się w akcji równie ślicznie, co na screenshotach i jest jedną z tych gier, które zabrałbym do domu już dziś. Przykre natomiast, że (podobnie jak większość prezentowanych na tę konsolę tytułów), Full Auto nie zasuwa w maksymalnej ilości klatek animacji i momentami przycinał. Jednak wyścig zmieszany z używaniem broni to piękna sprawa, której dawno na rynku gier nie było. Patent z cofaniem czasu działa na zasadzie bawienia się pilotem od videa. Haczyk tkwi w tym, że nie da się go cofać bezustannie, a pewną, wypracowaną ilość razy.



Atari

TEST DRIVE UNLIMITED

Obok PGR3 pojawi się również Test Drive Unlimited, którego akcja rozegra się na malowniczych drogach Oahu, wyspy w archipelagu Hawajów. Twórcy chwalą się, iż każdy budynek, znak drogowy, wzniesienie, czy najdrobniejszy niuans znalazł się dokładnie tam, gdzie jego odpowiednik w rzeczywistości, ale... kto z nas tak naprawdę to doceni? Ważniejszy od malowniczego terenu jest asortyment samochodów, a tu rzeczywiście będzie w czym wybierać. Co powiecie na 150 samochodów pochodzących od pięćdziesięciu różnych producentów? Obok Forda i Mercedesa swoje miejsce na liście znalazło także Lamborghini.

Neversoft

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Tony lekko rozczarowuje. Prawdopodobnie tym, że na tle kosmicznie wyglądających tytułów na nowego Xboxa, szata graficzna tej serii zatrzymała się gdzieś między trzecią i czwartą częścią gry. Cóż, ufamy w wenę programistów z Neversoft, którzy po raz siódmy postarają się udowodnić, że robią najlepsze symulatory deskorolek na świecie. Spodziewajmy się ponownie wielkich przestrzeni do swobodnego zwiedzania i ogromnej ilości zadań do zgarnięcia od luźno porozstawianych ludzi. Nie wiemy nic, o ewentualnych innowacjach.

Rare

KAMEO

Rare NARESZCIE powraca do gry, a Kameo to zdecydowanie jedna z najbardziej kolorowych gier, jakie zmierzają na X360. Kameo to tytułowa bohaterka gry, która potrafi morfować się w różne monstra i używać ich specjalnych umiejętności przeciw wrogom. Oprócz prowadzenia walk, Kameo zwiedzać będzie śliczne trójwymiarowe światy i rozwiązywać zagadki logiczne. Pierwotnie Kameo ukazać się miał na GameCube, aby po przesiadce Rare na Xboxa zapadła decyzja o konwersji na X360. Cóż, dzięki temu otrzymamy piękną i doszlifowaną do granic możliwości zabawkę.

Monolith

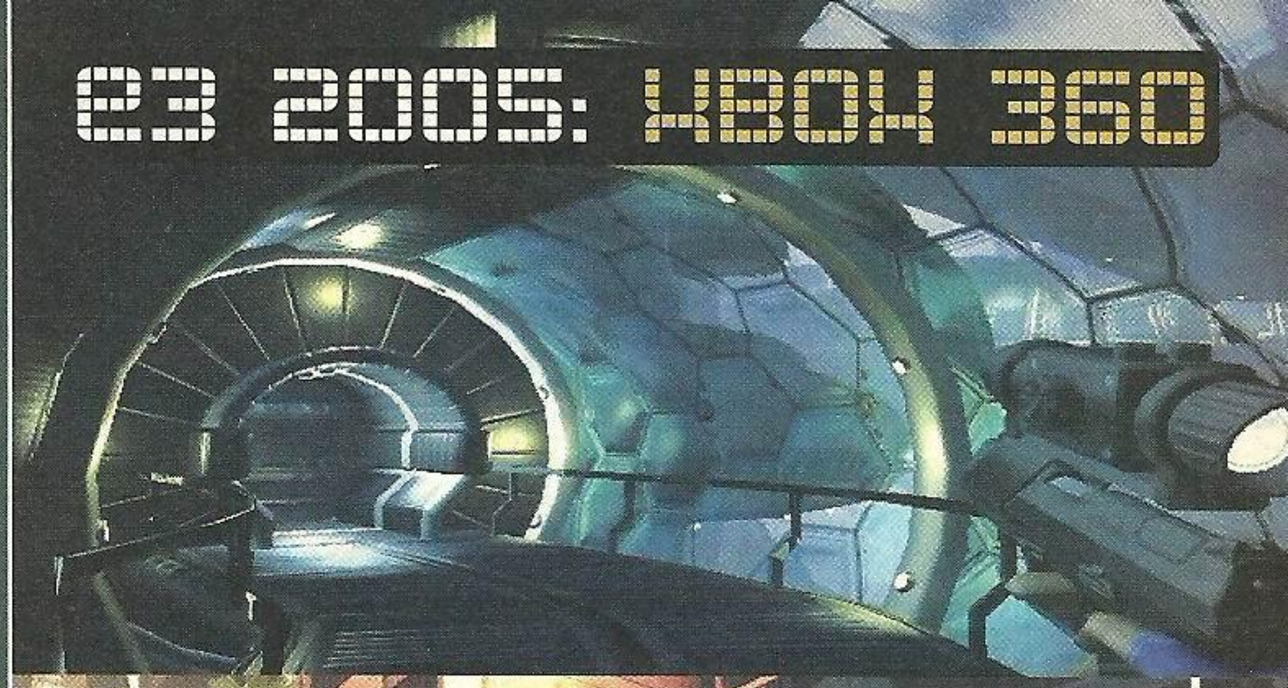
CONDEMNED

Ilekroć oglądałem tę grę w akcji, wydawała mi się bardzo niepokojąca. O ile wczucie się w klimat na hali wypełnionej dziesiątkami tysięcy ludzi jest trudne, tak podejrzewam, że w warunkach domowych Condemned sprawdziłby się znacznie lepiej.

Gra jest maksymalnie mroczna, natomiast główną atrakcją są tutaj przede wszystkim snopy światła, co chwilę rozświetlające pomieszczenia i doskonale pokazujące, jak szczegółowo zaprojektowano postacie atakujące gracza, jak ślicznie i dokładnie rdza pokryła okolice oraz jak nieprzyjazne środowisko przyjdzie nam eksplorować. Jednak te wypasione efekty świetlne solidnie spowalnia grę (która i bez tego nie wyciska więcej, niż 30 klatek), ale jestem dobrej myśli.

W Condemned autentycznie czuć ból. Walnijcie wroga w łapę, a upuści trzymaną w niej broń i zacznie się trzymać za przeguby. Zdzielcie typa kilka razy przez plecy, a padnie z wrzaskiem na ziemię i już nie wstanie. A będzie czym okładać – jakieś dechy, rury i co tam tylko wpadnie nam w rękę.

E3 2005: XBOX 360

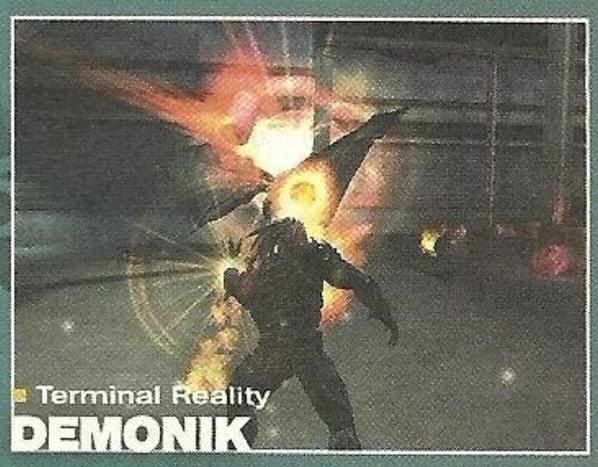


Digital Extremes
DARK SECTOR

Głównym bohaterem Dark Sector będzie cyberszpieg jednoznacznie przywołujący na myśl mechanicznego ninję z Metal Gear Solid. Niestety, nie będzie to Gray Fox. Jedną z najważniejszych zdolności naszego szpiega jest morphing (zmienianie kształtu), który otworzy przed nim nowe, taktyczne możliwości omijania niebezpieczeństw. Gra uczy, że frontalne ataki na strażników nie zawsze są najlepszym rozwiązaniem i czasem trzeba poszukać innych ścieżek, aby zmylić przeciwnika. Akcja Dark Sector rozgrywa się wewnątrz ogromnej, ciemnej stacji kosmicznej i bardzo ładnie pokazuje, na co stać Xboxa 360. Nieprawdopodobna gra świateł i cieni oraz duża liczba szczegółów przypisana każdej postaci naprawdę robi wrażenie! Całość uzupełnia płynna, nienaganna animacja oraz popisowe efekty ognia, dymu i eksplozji. Gra szykowana jest także na PS3.

Starbreeze
THE DARKNESS

Znamy już najnowszy projekt ekipy odpowiedzialnej za piekielnie dobre Chronicles of Riddick. Starbreeze AB tym razem zmierzy się z tytułem The Darkness, który do tej pory doczekał się filmu i komiksu. „Ciemność" to opowieść o młodym zabójcy, który odziedziczył moc kontrolowania cieni, co oczywiście wykorzystuje na swoją korzyść. Wierzymy w potencjał Starbreeze, tym bardziej, że ich pierwsza gra na Xboxa do teraz jest jednym z najładniejszych fpp'ów na konsolach.



Terminal Reality
DEMONIK

Ciekawy pomysł. Demonik powstaje równocześnie jako gra i film o tym samym tytule, a pieczę nad projektami sprawuje mistrz horroru – Clive Barker we własnej osobie. W grze wcielimy się w rolę potężnego i przerażającego nikczemnika, przeciw któremu wysłany zostaje główny bohater filmu. Problem jest taki, że nasz przeciwnik również dysponuje dewastującymi umiejętnościami, a dodatkowo chce nas zabić w imię wendetty. Sprawa będzie warta świeczki, nie uważacie?

Bethesda
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Gotowi na jedną z największych gier RPG w jakie kiedykolwiek zagracie? Poprzednia część Elder Scrolls to tytuł na minimum 400 godzin i nie ma w tym cienia przesady. Oblivion to kolejna odsłona wielkiej serii autorstwa Bethesda, łącząca w sobie elementy włóczęgi po świecie z solidnie rozbudowanym role-playem. Ponownie grać będzie można zarówno z widoku fpp, jak i tpp. Aha, czy patrząc na screeny z gry czujecie już dreszcze?

EA
EA SPORTS

Jedno jest pewne – trailery nowego Maddena, Tigera, NBA Live, Fify i Fight Night robią spore wrażenie. Na tyle dobre, że ciężko uwierzyć, by gotowe gry prezentowały tak obłędnie dokładny i pieczołowity poziom wykonania. W Madden 06, podczas meczy na zbliżeniach kamer widać falujące elementy strojów, krople potu, mimikę zawodników, napinające się mięśnie. Aż trudno uwierzyć, że programiści tak drobiazgowo animują teraz zawodników. Sprawa wymaga dalszego zbadania.

Q Entertainment
99 NIGHTS

Q Entertainment postawiło sobie za cel napisanie gry bezpośrednio konkurującej z japońskim slasherskim taśmociągiem o nazwie Dynasty Warriors. Ninety-Nine Nights będzie prostym siekaczem, zasuwającym w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę, z krajobrazem ciągnącym się aż po horyzont i pozbawionym jakiejkolwiek mgły. Wczesny trailer z gry pokazywał ogromną eksplozję na polu walki, która płynnie wyrzuciła w powietrze kilkudziesięciu wojowników, a animacja nie zwolniła nawet na moment. Zdaje się, że japońskie slasherki właśnie znalazły swój nowy dom i dobrze, każda konsola potrzebuje ostrej siekanki.

id Software
QUAKE IV

O czwartym Quake'u wiadomo tak naprawdę trzy rzeczy. Po pierwsze – na pewno powstaje. Po drugie – silnikiem gry będzie zmodyfikowana procedura, licząca wcześniej trzeciego Dooma. Po trzecie – oprócz walki na karabiny, spawarki i rakiety, w grze powitamy także pojazdy bojowe, na co fani poprzednich części mogą spojrzeć nieco mniej entuzjastycznie. Quake IV pojawi się zarówno na konsolach nowej generacji, jak i potężnie dozbrojonych komputerach PC.

Epic
UNREAL TOURNAMENT 2007

Epic Games użyje w grze swojego magicznego silnika UnrealEngine 3.0 i dorzuci tonę broni.

Rare
PERFECT DARK ZERO

Perfect Dark Zero to jedna z najbardziej wyczekiwanych gier w ogóle i na E3 cieszyła się ogromnym zaintersowaniem. Nie bez powodu – grafika Perfect Dark Zero dosłownie powala jakością. Wszystko generowane jest w czasie rzeczywistym. Bump i normal mapping, dynamiczne oświetlenie, cienie, odbicia, mnóstwo detali i ostre do bólu tekstury po prostu masakrują. W rozgrzanym, falującym powietrzu unosi się pył podniesiony przez silniki jetpacka... Wszystko ślicznie i pięknie, tyle że gra ukończona jest w zaledwie 30 procentach i chodzi w dwudziestu klatkach na sekundę. Około.

Rare pokazało trzy poziomy multiplayer, zaś Deathmatch przewidziano dla pięćdziesięciu (!) graczy, choć trwają testy, czy da się zwiększyć tę liczbę (!!). Levele są ogromne, a w zależności od tego ile będzie osób gra może je odpowiednio zmniejszyć albo powiększyć.

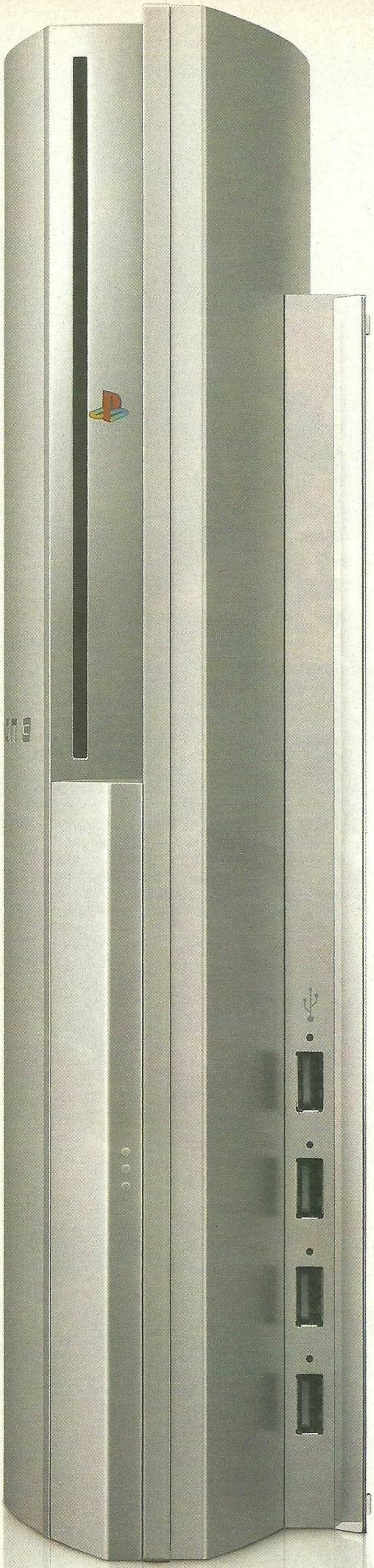
Pokierujemy trzema pojazdami – motocyklem, poduszkowcem oraz jetpakiem, ale pokazano tylko ten ostatni. Gdy się z niego korzysta (można latać do woli po całym levelu!) kamera przechodzi w tryb TPP, podobnie jak podczas kucania oraz w momencie, gdy postać przykleja się do ściany. Powracają znane z pierwszej części bronie (na przykład RPC) i od razu świta nadzieja, że PDZero przynajmniej dorówna geniuszowi „jedynki". Przynajmniej!

Ubi Soft
GHOST RECON 3

Nowy Ghost nie jest już dla nas tajemnicą, w dalszym ciągu jednak chcemy wierzyć, że ta gra będzie tak wyglądać. W Ghost Recon 3 dostaniecie pod swoją komendę czteroosobową drużynę, której zadaniem jest eliminacja terrorystów. Żołnierzom z drużyny można wydawać rozkazy i wysyłać ich w różne miejsca, śledząc przekaz z kamer umieszczonych przy ich hełmach. My, jako dowódca, możemy w krytycznym momencie wezwać ostrzał artylerii lub atak lotniczy, co wygląda po prostu przeobłędnie. Takich eksplozji próżno szukać w jakimkolwiek tytule na obecnej generacji konsol. Chcemy w to grać... Już, natychmiast!

Oto lista gier zapowiedzianych na Xbox 360:

2 Days to Vegas [Steel Monkeys]
[eM] -eNCHANT arM- [FromSoftware]
Alan Wake [Remedy]
Amped 3 [2K Games]
Battlefield 2: Modern Combat [EA]
Blue Dragon [Microsoft]
Call of Duty 2 [Activision]
Chrome Hounds [FromSoftware]
College Hoops 2K6 [2K Games]
Condemned: Criminal Origins [SEGA]
Dark Sector [Digital Extremes]
Dead or Alive 4 [Tecmo]
Dead Rising [Capcom]
Demonik [Majesco]
Dirty Harry [Warner Bros. Interactive]
DOAX 2 (tytuł roboczy) [Tecmo]
FIFA Soccer 2006 [EA]
Final Fantasy XI [Square Electronic Arts]
Frame City Killer [Namco]
Full Auto [SEGA]
Gears of War [Microsoft]
Halo 3 [Microsoft]
Huxley [Webzen]
Indiana Jones (tytuł roboczy) [LucasArts]
Kameo: Elements of Power [Microsoft]
King Kong [Ubisoft]
Lost Odyssey [Microsoft]
Madden NFL 06 [EA]
Metronome [Team Tarsier]
NBA 2K6 [2K Games]
NBA Live 06 [EA]
Need for Speed Most Wanted [EA]
NHL 2K6 [2K Games]
Ninety-Nine Nights [Microsoft]
Ninja Gaiden 2 [Tecmo]
Perfect Dark Zero [Microsoft]
Possession [Blitz Games]
Prey [2K Games]
Project Delta [Playlogic International]
Project Gotham Racing 3 [Microsoft]
Psychopath [Titan Productions]
QUAKE 4 [Activision]
Saint's Row [THQ]
Scarface: The World is Yours [Vivendi]
Stranglehold [Midway]
Test Drive Unlimited [Atari]
The Darkness [Majesco]
The Elder Scrolls IV: Oblivion [Bethesda Softworks / 2K Games]
The Godfather [EA]
The Outfit [THQ]
Theseis [Track7 Games]
Tiger Woods PGA Tour 2006 [EA]
Tom Clancy's Ghost Recon 3 [Ubisoft]
Tomb Raider: Legend [Eidos Interactive]
Tony Hawk's American Wasteland [Activision]
Too Human: Part 1 [Microsoft]
Top Spin 2 [2K Games]
Unreal Tournament 2007 [Midway]



SONY PLAYSTATION 3 BEZ GRYWALNYCH TYTUŁOW

Sony ogłosiło specyfikację techniczną Playstation 3, a także pokazało wygląd konsoli, pomimo wcześniejszych zapewnień, że nic takiego nie będzie mieć miejsca.

Sprzęt zaprezentowano w trzech wariantach kolorystycznych – białym, srebrnym i czarnym. Na pierwszy rzut oka konsolka jest podobnej wysokości, co PS2 (odrobinę szersza) i również będzie można ją postawić zarówno pionowo, jak i poziomo. W przeciwieństwie do starszej siostry ma bardziej opływowe kształty i wydaje się być masywniejsza (złośliwi już mówią, że wygląda, w zależności od tego, czy stoi pionowo czy poziomo, jak chlebak albo lodówka). Inaczej niż w przypadku PS2 i PSP prezentuje się też logo. PlayStation 3 napisano czcionką, która kojarzyć może się z tą użytą w logo filmu Spiderman 2.

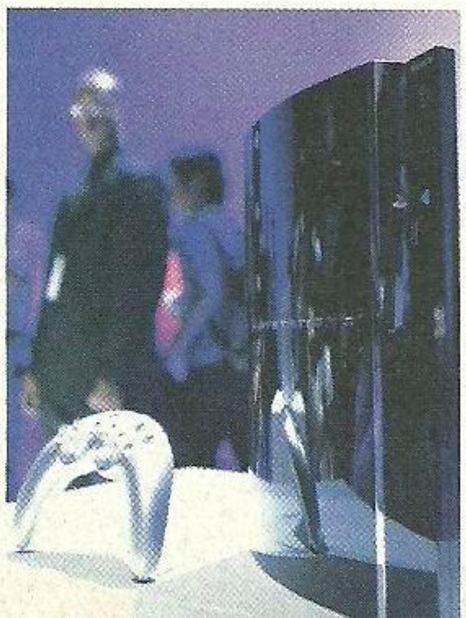
Podczas prezentacji Ken Kutaragi bardzo pewnie stwierdził, że oto nadchodzi czas nowej ery w branży elektronicznej rozrywki. Sercem konsoli będzie chip, o którym pisaliśmy już nie raz i nie dwa, czyli Cell stworzony przez Sony, Toshibę i IBM. Jest to prawdziwe monstrum taktowane zegarem 3.2 GHz, potrafiące przerzucić dwa teraflopy danych, co oznacza, że jest trzydzieści pięć razy silniejsze niż napędzający PS2 Emotion Engine. Podobnie jak konsola konkurencji, PS3 wyposażona zostanie w 512MB RAMu, tyle, że nie będzie to jedna kość dzieląca pamięć między CPU, a GPU, a dwie po 256MB każda. GDDR RAM 700Mhz do grafiki i bardzo szybka (3.2Mhz) XDR do pozostałych zadań. Za grafikę odpowiada chip opracowany przez Sony we współpracy z nVidią, zwany RSX – jest to skrót od „Reality Synthesizer", co niejako ma pokazać skok, jaki nastąpi w stosunku do PS2, gdzie siedzi „Graphics Synthesizer". Jak powiedział Jen Hsung Huang z nVidii, RSX potrafi wycisnąć z siebie dwukrotnie więcej mocy niż dwie połączone szeregowo najsilniejsze karty GeForce 6800 Ultra (każda w cenie 500 dolarów). Wykonany w technologii 90nm RSX składa się z aż trzystu milionów tranzystorów, co jest po prostu niewyobrażalną liczbą. Nikogo chyba nie zdziwi pełne wsparcie dla telewizorów HDTV, ale największym szokiem jest to, że PS3 obsłuży nawet rozdzielczość 1080p, a taką wyświetla obecnie zaledwie kilka telewizorów LCD kosztujących naprawdę bajońskie sumy. Na przykład model Sharpa kosztuje 40 000 złotych. Dobrze przynajmniej, że nie dolarów.

Nowa konsola Sony to prawdziwy multimedialny kombajn. Dzięki WiFi da się do niej „podpiąć" PSP – oficjele Sony potwierdzili, że prócz przerzucania muzyki, filmów, czy fotek między konsolami, handhelda będzie można wykorzystać jako pada, pod warunkiem, że taką możliwość uwzględnią twórcy gier. Prócz tego, na ekranie kieszonsolki wyświetlany będzie obraz, co sprawi, że będzie można wyjść do innego pokoju i tam kontynuować zabawę. Nas jednak bardziej interesuje tak zwana idea „always online", pozwalająca na dostęp do danych przechowywanych w PlayStation 3 z dowolnego miejsca na Ziemi. Oczywiście także poprzez PSP.

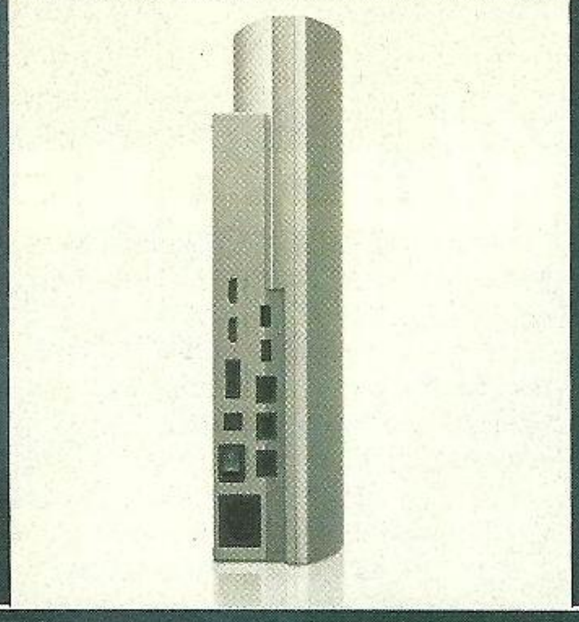
Dostęp do internetu zapewni gigabitowa karta ethernetowa. Kutaragi powiedział, że dzięki PS3 będzie można pograć w sieci, porozmawiać ze znajomymi wykorzystując do videokonferencji dołączaną do konsoli kamerkę, a także ściągać dodatki do gier oraz wymieniać się różnymi danymi za pomocą specjalnego programu P2P. Co ciekawe, młodszą siostrę Eye-Toya, podobnie jak to ma miejsce z PSP, da się zabrać w dowolne miejsce na świecie i poprzez internet połączyć się z trzecią PlayStation stojącą w domu. Wyobraźcie sobie teraz, że z każdej wycieczki robicie reportaż i na żywo nadajecie go w sieci. Prowadzicie własną stronę, macie bloga? Teraz będzie to videoblog na miarę dwudziestego pierwszego wieku.

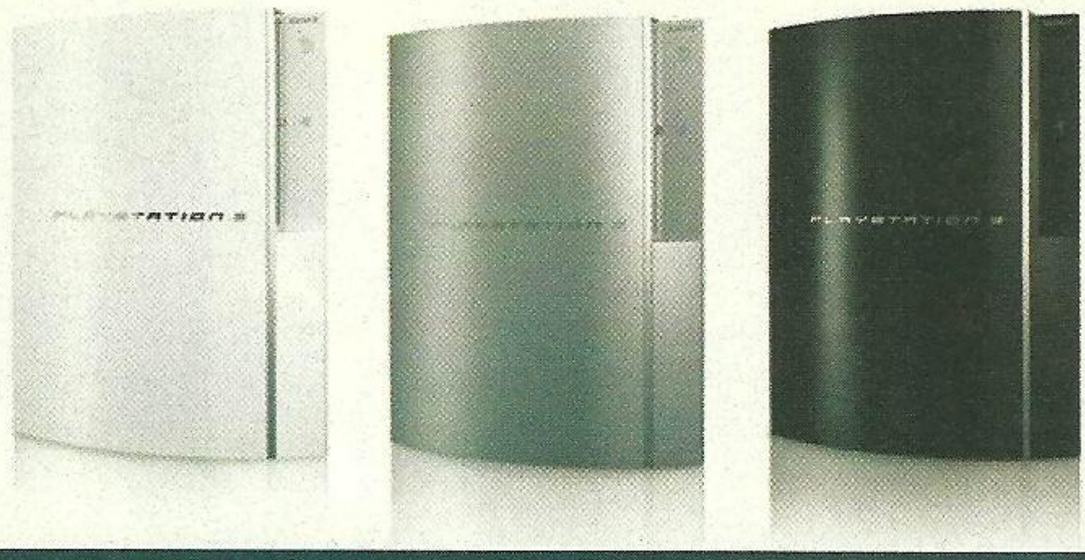
Bluetooth pozwoli na „podłączenie" aż siedmiu bezprzewodowych padów na raz, a oznacza to, że można raz na zawsze zapomnieć o kablach i wszelkich dziwactwach typu multitapa. Ale zaraz, czemu nie ośmiu? Albo sześciu? Przecież chyba nie będziemy grać w PES'a trzech na czterech...

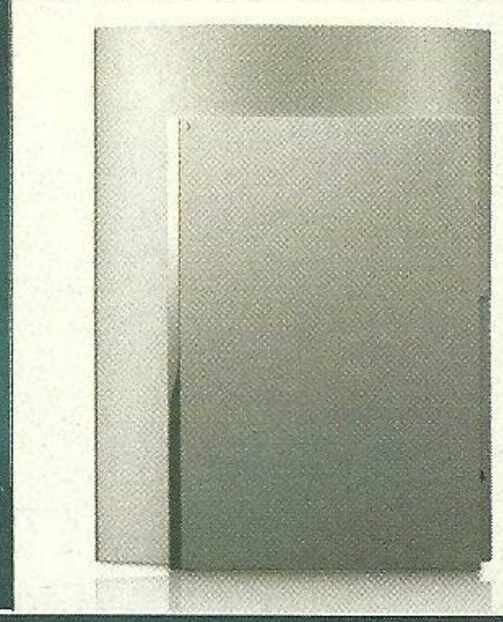
Sony stawia na format Blu-ray i to na dyskach BD-ROM



E3 2005: SONY







o gigantycznej pojemności 54GB ukazywać się będą gry na PS3. Oczywiście konsola będzie również odczytywać zwykłe DVD, a także CD. Wsteczna kompatybilność również została oficjalnie potwierdzona (PS2 i PS One). Podobnie jak w przypadku następcy Xboxa także i nowa konsola Sony pozwoli na podłączenie dysku twardego „2,5". Ponadto wyposażona zostanie w sześć portów USB 2.0 i dwa HDMI pozwalające podpiąć dwa telewizory jednocześnie (chociażby po to, by na jednym grać, a na drugim prowadzić videokonferencję ze znajomym), wyjście AV oraz wyjście optyczne. Nie zapomniano też o posiadaczach Memory Stick Duo, kart SD oraz Compact Flash i wyposażono PS3 w odpowiednie sloty.

Chyba najbardziej zaskoczył wszystkich wygląd nowego joypada. Od jakiegoś czasu mówiło się o tym, że pad będzie tylko odrobinę zmieniony – w miejsce przycisków R2 i L2 miały pojawić się spusty, ale ogólnie design miał pozostać ten sam. Okazuje się jednak, że kontroler będzie się bardzo różnić od poprzednich Duali. Bardziej opływowy, przywodzi na myśl bumerang (a może to banan?). Jeśli chodzi o przyciski, to jest dokładnie tak samo jak poprzednio – ani więcej, ani mniej, a rozmieszczenie jest dokładnie takie, do jakiego przyzwyczailiśmy się przez tych kilka ładnych lat. Nie jest do końca pewne, czy taki właśnie będzie ostateczny wygląd pada. Być może jeszcze coś się w tej kwestii zmieni – nie ma go na oficjalnych zdjęciach konsoli, a w gablocie na E3 napisane było przy nim „prototyp".

Na koniec jedna mała uwaga. Konsola została zaprezentowana dopiero po wszystkich demach i prezentacjach gier. Nie jesteśmy zwolennikami teorii spiskowych, ale chcielibyśmy żeby było wyraźnie widać, że to PS3, a nie jakaś stacja graficzna przerzucała te wszystkie piękne obrazy. W każdym razie na pokazie pojawiły się najważniejsze osoby z Sony – był między innymi Kazuo Hirai (szef SCEA), Ken Kutaragi i Phil Harrison, co oznacza, że firma nie zamierza oddać panowania na rynku konsol stacjonarnych. Walka już się rozpoczyna, a rozpęta się na dobre w momencie premiery PlayStation 3, czyli na wiosnę przyszłego roku – chociaż jeszcze kilka dni przed prezentacją dochodziły nas słuchy, że może ona mieć miejsce jeszcze w tym roku. Nie wiemy jednak czy dotyczy to tylko Japonii, czy też może cały świat otrzyma konsolę w tym samym czasie. Nie znamy też ceny urządzenia, choć chodzą plotki, że może ona przekroczyć 400 dolarów. Trochę drogo, ale poczekajmy na kolejne informacje i potwierdzenie, albo jeszcze lepiej – zdementowanie, pogłosek o tak wysokiej cenie PlayStation 3.

DEMA TECHNOLOGII

Sony po raz kolejny, podobnie jak 68 i 69 numerów n+ temu, mówi o liczonej w czasie rzeczywistym grafice niczym z filmów renderowanych, ale pomimo tego, że już raz daliśmy się nabrać, ciężko pozostać sceptycznym po tym, co ujrzeliśmy. Zaprezentowane dema technologiczne i trailery pierwszych gier szykowanych na PS3 potwierdziły, że nowa konsola Sony to kawał potężnego sprzętu – choć nie mamy pewności, że trailery były liczone w czasie rzeczywistym przez maszynę. Chcielibyśmy.

„PlayStation 3 będzie łatwiejsze w programowaniu niż PS2. Wiem, że to dość dziwne zapewnienie, ale mam powody, by tak uważać. Pierwsze devkity posłaliśmy developerom pięć miesięcy temu, teraz dostaną je wszyscy" – Phil Harrison

Luna

Na pierwszy ogień poszła prezentacja możliwości procesora graficznego RSX. Niezwykle piękna kobieta, której twarz doskonale oświetlono, z naturalnie wyglądającymi, delikatnymi włosami, przez chwilę zamrożona była w bezruchu, by za moment ożyć i uśmiechnąć się do publiczności. W tym czasie kamera powoli odsuwała się ukazując ciało Luny odzianej w kombinezon z błyszczącego materiału. Dookoła niej poruszała się zielona wiązka „plazmy". Dalej widać było dziewczynę w towarzystwie trzech dziwnych stworów, których ciała pokryte były cienką błoną, tak, że pod wpływem mocnego światła widać było dokładnie ich kości.

Unreal Engine 3

Epic również wspierał prezentację. Oczywiście demem korzystającym z Unreal Engine 3, które pokazało niesamowite możliwości tworzenia realistycznych efektów świetlnych i rozbudowanych, pełnych detali światów. Filmik prezentował robota uparcie goniącego uzbrojonego żołnierza (klimat jak z Terminatora), który ostrzeliwał swojego prześladowcę. Całość była bardzo dynamiczna i nikt zapewne nie uwierzyłby, że była liczona w czasie rzeczywistym, gdyby goście z Epic nie zatrzymali jej w pewnym momencie. Kojarzycie scenę z Matrixa, w której Morfeusz i Neo przechadzają się między zamrożonym w bezruchu wirtualnym tłumem? Prowadzący również przeszedł się dookoła pokazując takie detale jak rozgrzaną (a nawet płonącą) lufę futurystycznej broni. Jako, że wszystko działo się na sporej wysokości, tuż przy jakimś zbiorniku wodnym, młody koleżka z Epic pokazał jak prezentuje się woda (niemalże kompletnie niewidoczna przed zapauzowaniem, bo kamera była ustawiona w innym kierunku!) – jeśli widzieliście jezioro, albo morze przy zachodzie słońca to pomyślcie, że tak właśnie to wyglądało. Efekt po prostu piorunujący. A fakt, że goście z Epic dłubali przy tym demku tylko dwa miesiące kompletnie nas zabił. Zdecydowanie jeden z najlepszych pokazów mocy PS3.

Kaczucha w wannie

Pamiętacie gumową kaczkę pływającą w wannie, którą świat poznał przy okazji prezentacji PS2? Nie zabrakło jej i tym razem. Phil Harrison prowadzący prezentację przez chwilę bawił się nią pokazując, jak pod wpływem jej ruchów zachowuje się tafla wody. Po chwili dołożył dwa statki, które chaotycznie poruszały się w różnych kierunkach i starały się wzajemnie się ostrzeliwać. Następnie dorzucił jeszcze kilka kaczek, a później całą wannę zasypał ogromną ilością gumowych zabawek pokazując jak naturalnie poruszają się w wodzie. W pewnym momencie na scenę wszedł twórca Eye-Toya dr Richard Max – stanął przez kamerką i wziął do rąk dwa kubeczki, które na ekranie widoczne były jako szklanki, po czym zaczął się nimi bawić. Napełniał szklanki, przelewał wodę z jednej do drugiej, wylewał ją do wanny. Wszystko wyglądało bardzo realistycznie i prezentowało niesamowitą moc Cella – jeśli tak prezentować będzie się fizyka w grach, to nie mamy absolutnie żadnych pytań. Aha, Phil zdradził w tajemnicy, że nazwa technologii jakiej użyli w tej prezentacji to w skrócie LOD, czyli... Lots Of Ducks, hehe

Liście

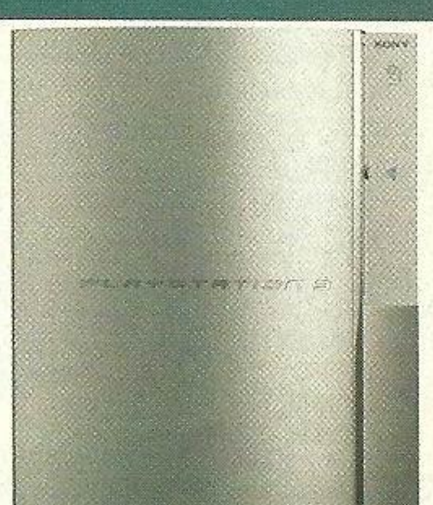
Phil przypomniał demo z piórkami pokazujące moc PS2. Teraz zostały one zastąpione przez liście, ale nie było ich kilkadziesiąt czy kilkaset. Ich liczbę można było liczyć w tysiącach, wszystkie rozrzucone po wirtualnej powierzchni, po której szalały trąby powietrzne. Wyobrażacie sobie, co się działo? Liście unosiły się i latały bezwładnie, po czym rozrzucane były dookoła. Była to nie tylko prezentacja niezwykle skomplikowanej fizyki, ale także przestrzennego dźwięku. Prowadzący zwracał uwagę na szum, jaki wywoływał ruch każdego z liści – każdy obiekt jest teoretycznym źródłem dźwięku i dzięki mocy PlayStation 3 będzie można to uwzględnić w grach.

Stacja benzynowa

Ta demonstracja pokazywała jak PS3 radzi sobie z takimi detalami jak ciepło wytwarzane podczas wybuchu (w tym przypadku stacji benzynowej), ogień, czy realistycznie rozchodzący się w powietrzu dym, a także z fizyką eksplozji małego budynku – kawałki drewna, cegieł itp. momentalnie zostały wyrzucone w różnych kierunkach.

Twarz Octopusa i coś jeszcze

Wirtualna twarz Alfreda Moliny (znanego także jako „Doc Ock" z filmu Spiderman 2) posłużyła za model do kolejnej demonstracji. Umieszczona została w różnych środowiskach, co pozwoliło zaobserwować światło odbijające się w oczach, realistyczne cienie, a także takie szczegóły jak to, że małżowina uszna stawała się co jakiś czas czerwona pod wpływem światła starającego się przez nią „przebić". Zaprezentowano też jak mogłoby wyglądać połączenie filmu z grą i tak publiczność mogła podziwiać Spidermana szalejącego między wieżowcami, a pod nim ścigały się sportowe samochody z Gran Turismo. Nie będziemy się jednak już o tym rozpisywać – na kolejnych stronach znajdziecie screeny (?) z gier na PS3. ■ ■



Killzone PS3©2005 Sony Computer Entertainment Europe

■ GUERRILLA

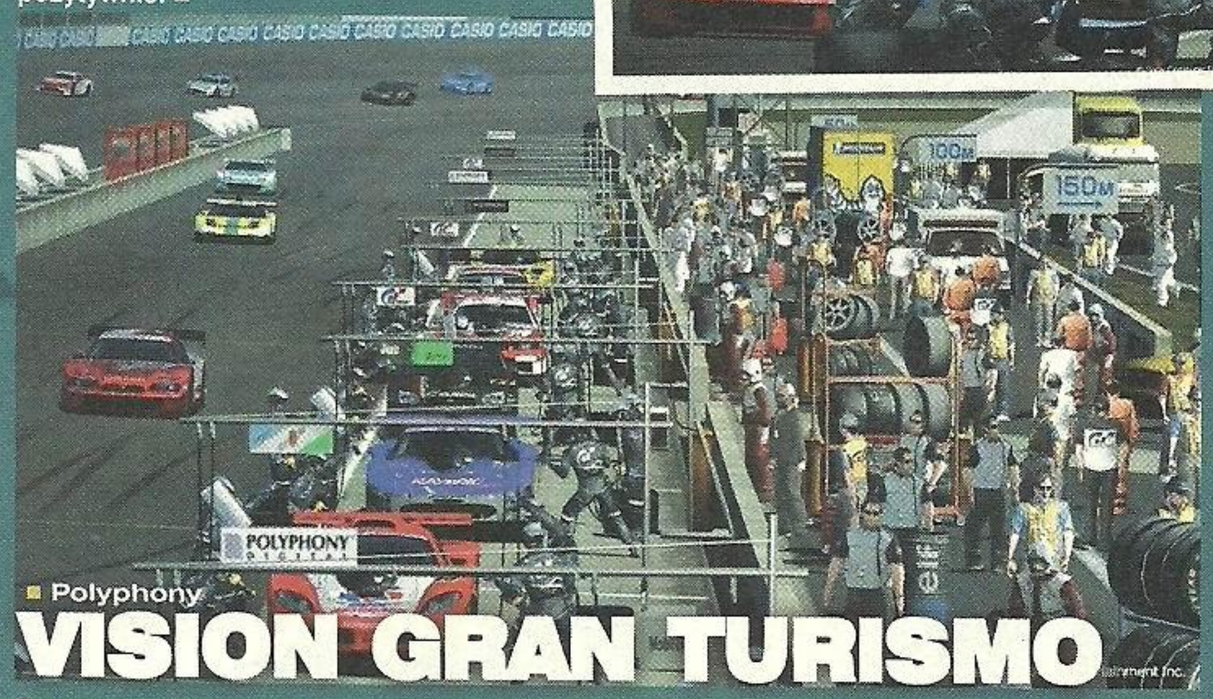
KILLZONE

Gdyby ta gra rzeczywiście wyglądała jak na zaprezentowanym filmiku, to mielibyśmy najpiękniejszego FPSa w historii, a także jedną z najpiękniejszych gier w ogóle. Kilka latających transporterów osiadło w samym sercu bitwy (czyli „killzone" właśnie), wybiegli z nich żołnierze i zaczęła się nieprawdopodobna i strasznie dynamiczna jatka. Szkoda, że w całości wyrenderowana i co najwyżej możemy się cieszyć, że takie fajne intra i filmiki będą w grach na PS3.
W każdym razie klimat jest po prostu niesamowity, dużo cięższy niż poprzednio, a Helghaści ubrani w długie ciemne płaszcze jeszcze bardziej kojarzą się z gestapowcami. Używają teraz także miotaczy ognia – tak płonących ciał jeszcze nie było w historii gier, a raczej renderów. Ani tak pięknych wybuchów. Dym, ogień i podmuch, jakie im towarzyszą, są po prostu cudowne. Brak słów. W każdym razie powracają stare bronie – podstawowy karabin ISA, wyrzutnia rakiet. Będzie też Templar, ale nie wiadomo czy jako bohater, czy postać NPC. ■

Gra wyglądająca jak Kessen nowej generacji. Ogromna bitwa, w której gracz bierze czynny udział, a wszystko oczywiście osadzone w klimatach feudalnej Japonii. Scenariusz, na podstawie którego powstaje ta gra, swego czasu chciał sfilmować sam Akira Kurosawa. Jak dla nas to wystarczająca rekomendacja. ■

Krótka zajawka zmontowana była z czarnobiałych wstawek z poprzednich części, a na końcu pokazała Dantego stojącego u podnóża jakiejś góry, na szczycie której znajdował się tajemniczy zamek. Bohater szybkim ruchem podniósł wbity w śnieg miecz, wycelował bronią w ekran i... do zobaczenia wkrótce. ■

Twórcy Warhawka znani są Wam pewnie lepiej jako autorzy Twisted Metal. Demo gry przedstawiło żołnierzy skradających się w jakimś ciemnym tunelu. Za chwilę akcja przeniosła się w powietrze i pokazała mnóstwo (po prostu ogromną liczbę) latających pojazdów – samolotów, czy potężnych statków podobnych do tych ze Star Wars. Niesamowite wrażenie ujrzeć takie coś nad spokojną kotliną. Nie wiemy jeszcze, co to będzie za gra, ale nastawiła nas do siebie bardzo pozytywnie. ■



■ Polyphony

VISION GRAN TURISMO

Sony pokazało Gran Turismo w takiej wersji, w jakiej zawsze chcieliśmy je zobaczyć. Piękna grafika – zupełnie jakby „ożywione" zostały obrazki zrobione w GT4 w Photo Mode. Świetnie prezentował się motyw ze zjazdem do pit stopu, gdzie autem zajęła się grupka mechaników, a dookoła kręciło się mnóstwo innych teamów i co chwila podjeżdżały jakieś samochody. Fenomenalny widok, ale wzbudzający w naszych podejrzliwych głowach brzydkie myśli zaczynające się od słów: „ładny render". I tyle wiemy o nowym GT. ■

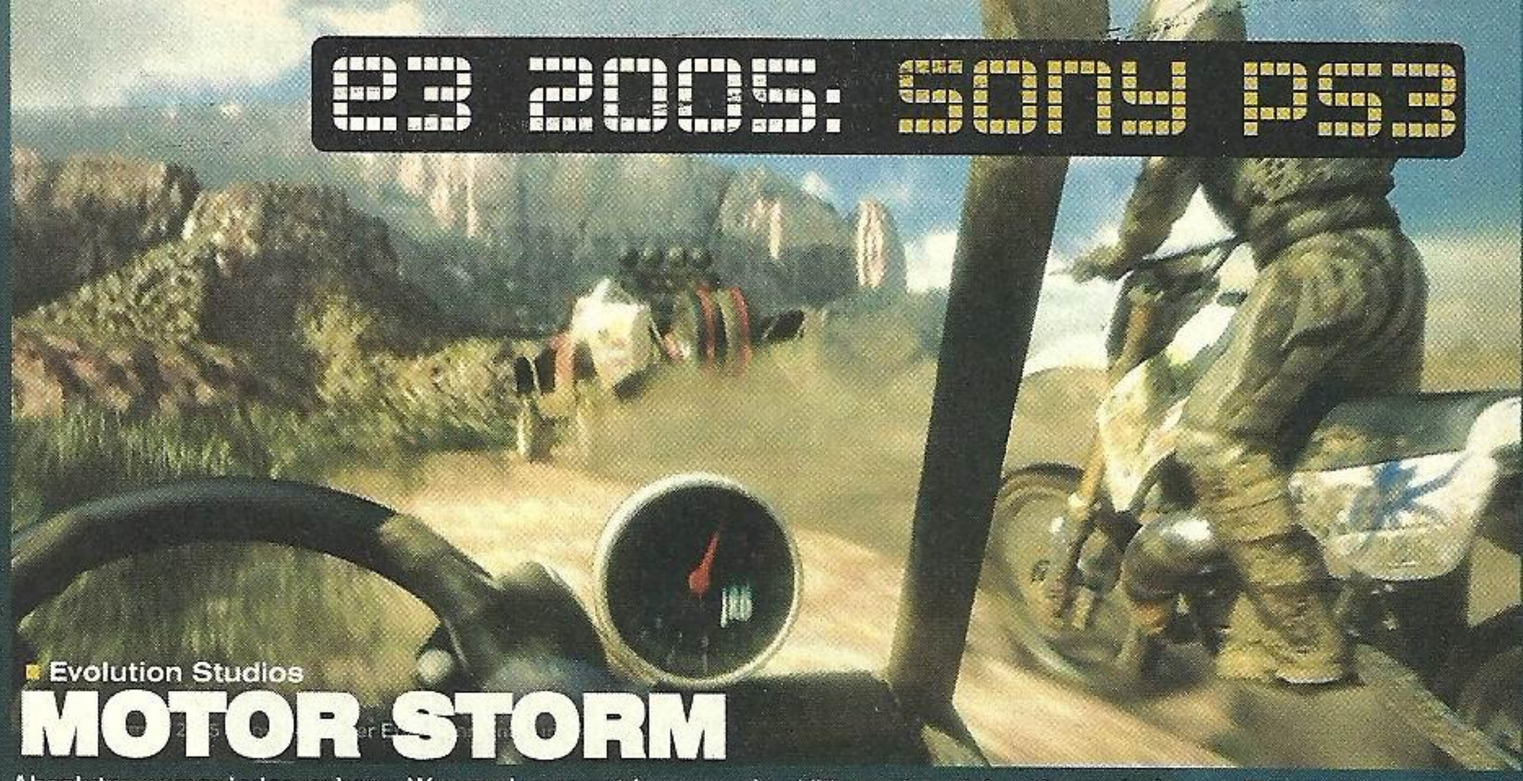
Jedna z najbardziej intrygujących pozycji. Kojarzycie grę Lifeline, w której bohaterce wydawało się polecenia głosem? Podobnie sprawa prezentuje się w tym przypadku, tyle tylko, że EYEdentify wykorzysta również kamerkę dołączaną do PS3. Bohaterkami są dwie dziewczyny, które prawdopodobnie są szpiegami. Gracz może kontaktować się nimi w czasie zabawy – na przykład podczas misji na pytanie „jak sprawy stoją?" usłyszy odpowiedź „wszystko idzie zgodnie z planem". Podczas prezentacji pokazana została scenka, w której gracz i jedna z dziewczyn śmiali się z drugiej pani, która obrażona kazała im obojgu przestać. Ciekawy pomysł, ale zupełnie nie mamy pojęcia, jak się w to będzie grało. ■

Kolejna krótka zajawka, z której udało się wywnioskować, że będzie to shooter FPP. Bohaterowi towarzyszy pewna tajemnicza, lewitująca ciągle przed nim postać, której można nakazać podniesienie różnych przedmiotów, niszczenie ich, czy rzut w przeciwników. SEGA określiła tę grę krótko – „crazy physics, big guns", co mówi samo za siebie. Gra wygląda na szybką i prezentuje się bardzo ładnie, ale nie rzuciła nas na kolana. ■

Zaprezentowano gigantyczne roboty walczące na ulicach opuszczonego i zniszczonego miasta, które klimatem przywodzi na myśl miasta w Iraku. Niestety, dotyczy to nie tylko klimatu, ale i wyglądu budynków – są proste i bardzo podobne do siebie. Z drugiej strony, podobały nam się ujęcia z wnętrz – czy wyobrażacie sobie możliwość wejścia do absolutnie każdego domu i stamtąd śledzenia akcji, bądź tez naprzykrzania się robotom „z przyczajki"? ■

W ślicznie wyrenderowanym filmiku główną rolę gra Jin, a raczej jego mięsnie i... to wszystko, co Namco pokazało. ■

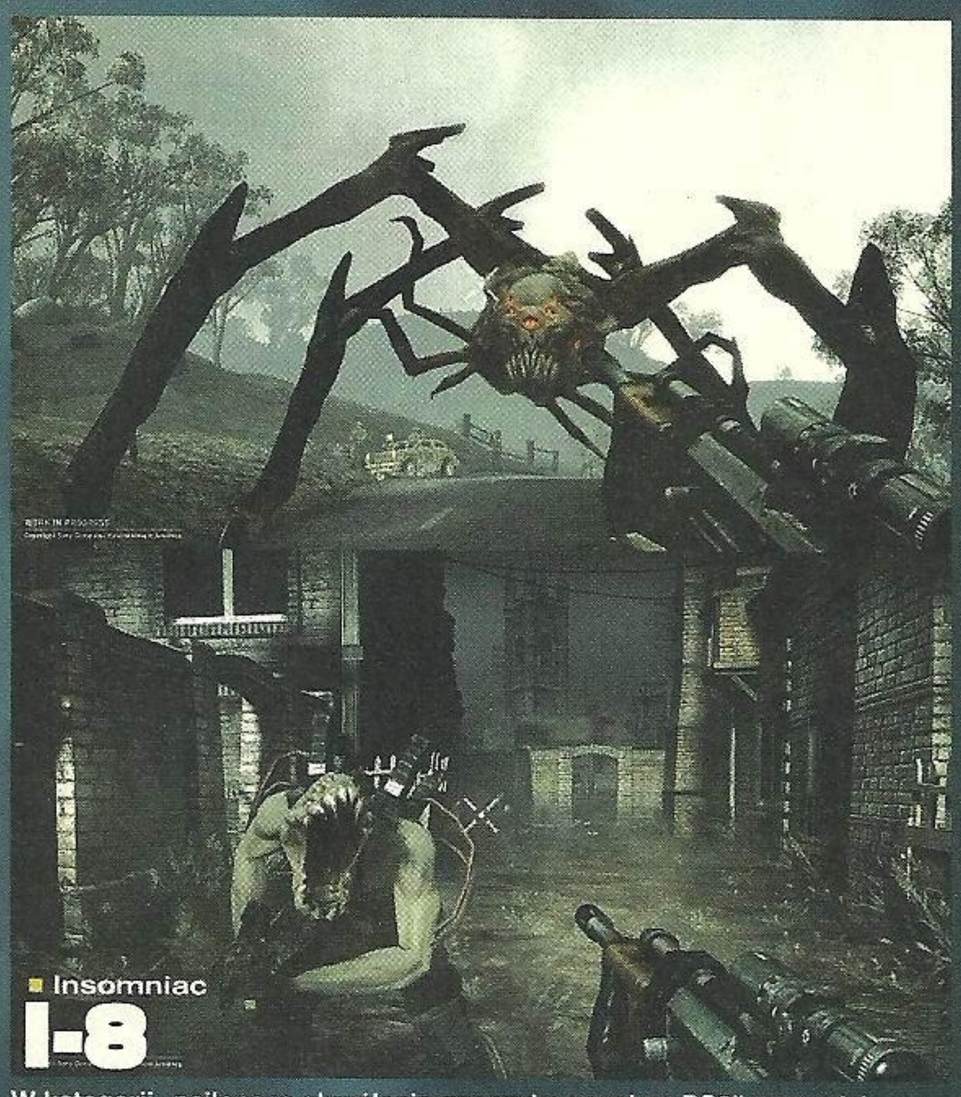
E3 2005: SONY PS3



■ Evolution Studios

MOTOR STORM

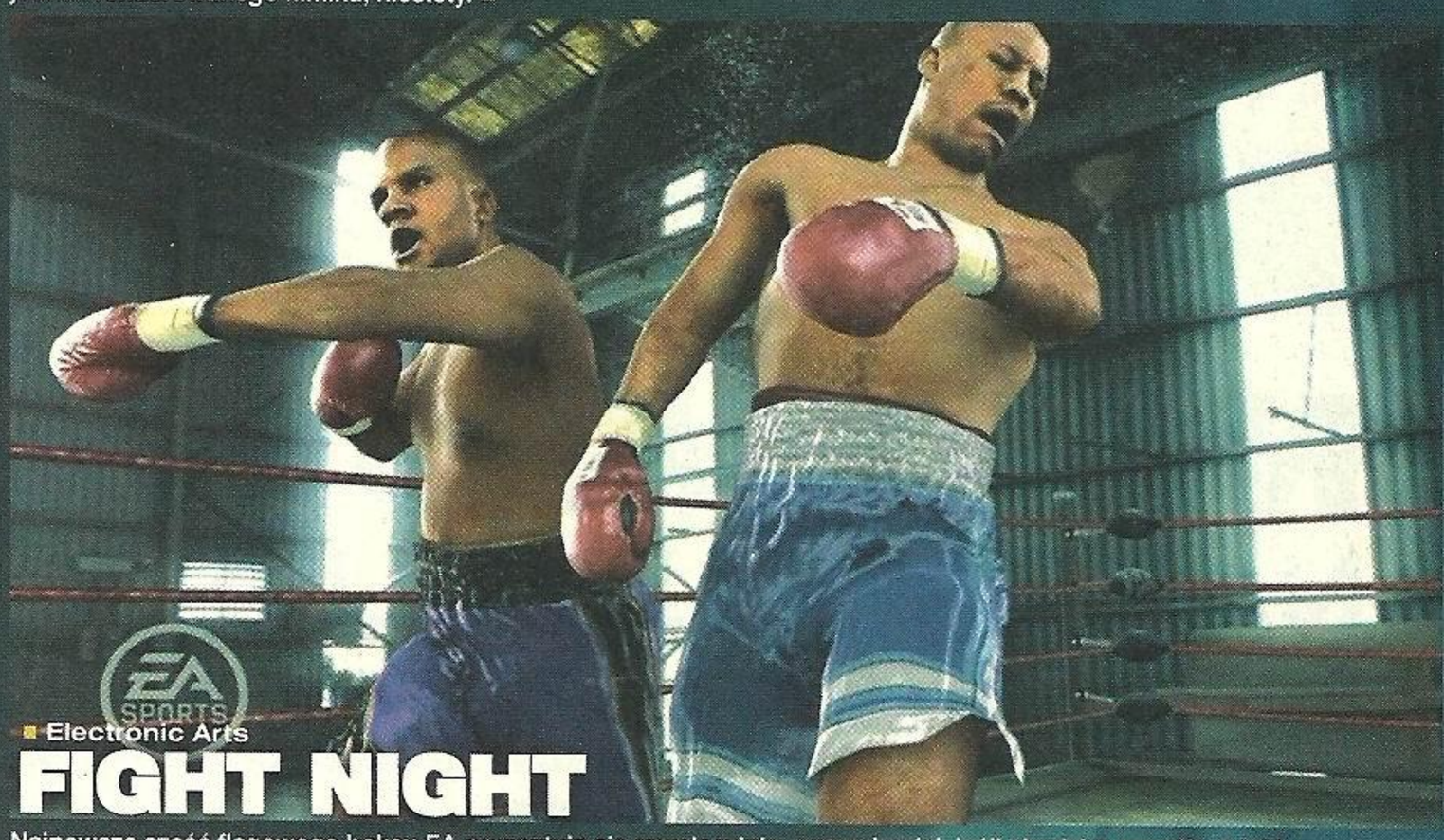
Absolutny numer jeden pokazu. Wyprzedza nawet fenomenalne Killzone i genialne Heavenly Sword. To, co pokazali panowie z Evolution Studio wprawiło nas w osłupienie. Wyobraźcie sobie ostry wyścig samochodowo-motocyklowy, w którym nie liczy się coś takiego jak szacunek dla przeciwnika. Całość wygląda niczym skrzyżowanie rajdu Dakar z Burnoutem. Jest wpychanie przeciwników na drzewa, rozbijanie ich o ściany i inne naturalne przeszkody. Wizualizacja zniszczeń jest nieprawdopodobna – zgniecenia karoserii, pęknięcia, roztrzaskane szyby. Fizyka prezentuje się wręcz nieprawdopodobnie – pojazdy wylatują w górę przy zderzeniach i efektownie roztrzaskują się na drzewach. Burnout się po prostu chowa. Krótko mówiąc – masakra. Wszystko wygląda przeraźliwie ładnie, tekstury są do bólu dopieszczone i nie ma absolutnie żadnego śladu aliasingu. Widoczność ograniczają skutecznie takie drobiazgi, jak kurz i błoto, a wycieraczki nie mogą odpocząć nawet przez sekundę. Kamera pokazująca wyścig trzęsie się zwiększając emocje i doznania towarzyszące... Cóż, towarzyszące oglądaniu przepięknego i efektownego, ale chyba jednak renderowanego filmiku, niestety. ■



■ Insomniac

I-8

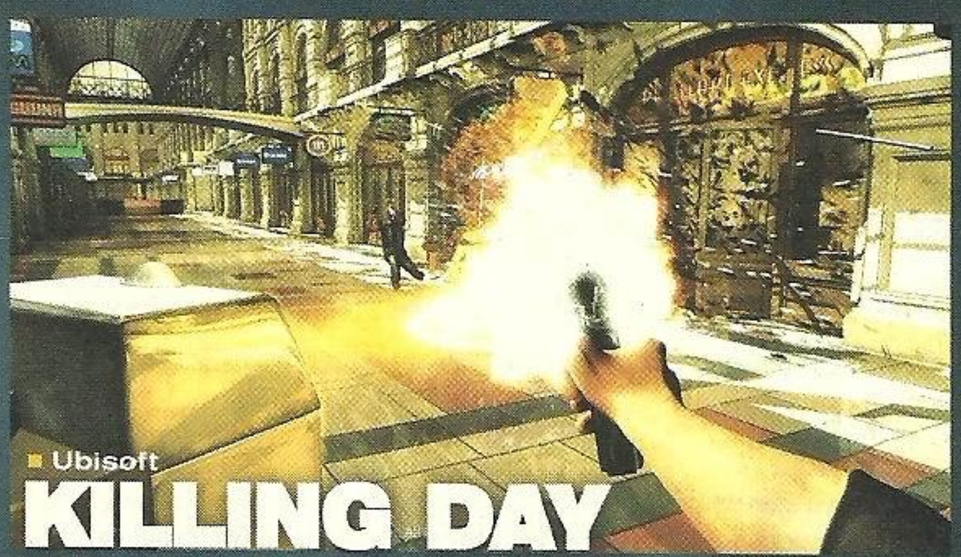
W kategorii „najlepsze określenie gry szykowanej na PS3" prowadzi Insomniac ze swoim „Crazy Ass War Game". I-8 wygląda jak wojenny FPP, tyle tylko, że wśród przeciwników pojawiają się ogromne pająkopodobne stwory i goście z szerokimi szczękami. Gra nie prezentuje się jakoś specjalnie wybitnie (przynajmniej w porównaniu do renderów z Killzone), choć na uwagę zasługuje spora liczba bardzo naturalnie wyglądających i poruszających się żołnierzy. No i fakt, że trailer wyraźnie chrupał, co oznacza, że animacja pochodziła de facto z gry. Insomniac słabych gier nie dostarcza, więc liczymy, że będzie to co najmniej dobry tytuł. ■



■ Electronic Arts

FIGHT NIGHT

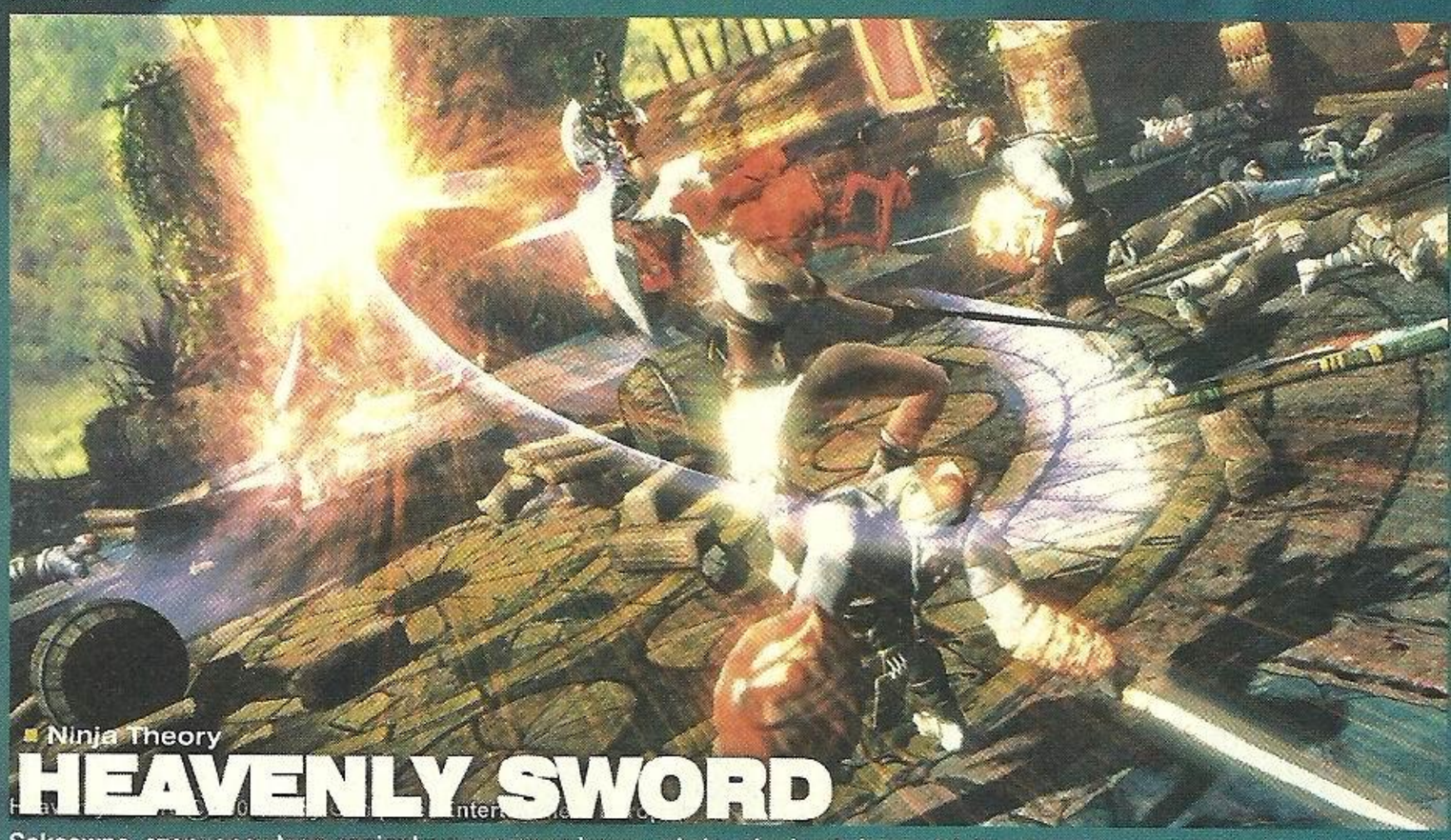
Najnowsza część flagowego boksu EA prezentuje się rewelacyjnie, przynajmniej, jeśli chodzi o sposób, w jaki oddane zostały miny i wszelkie grymasy pojawiające się na twarzach bardzo naturalnie poruszających się zawodników. Nie chodzi tu tylko o to, jak facjata boksera prezentuje się na zbliżeniu w momencie, kiedy otrzymuje on cios. Podczas całej walki widać, co czują zawodnicy, jak oszołomieni przez chwile tracą kontakt z rzeczywistością, jak podczas wyprowadzania zabójczego ataku wkładają w to wielką siłę, a na ich twarzach maluje się agresja. Będzie przepiękna gra. ■



■ Ubisoft

KILLING DAY

Ubi zabrało się za FPP, które prezentuje się wręcz fenomenalnie. Po prostu trzeba zobaczyć, jak po kolejnej serii rozsypuje się pomnik (pomyślcie o tym jak niszczyły się filary w Matrixie – taki sam efekt !!), za którym skrył się gracz, czy jak zachowuje się szklany pomost potraktowany odpowiednią porcją ołowiu. Do tego bohater wydaje się być cwaniaczkiem lubiącym ostrą zabawę. I nie chodzi tu o jego preferencje seksualne. Podczas gry przerzuca sobie w dłoniach pistolety, strzela bokiem – po prostu czerpie z tego nieopisaną przyjemność. Zapowiada się wesoła rzeźnia. ■



■ Ninja Theory

HEAVENLY SWORD

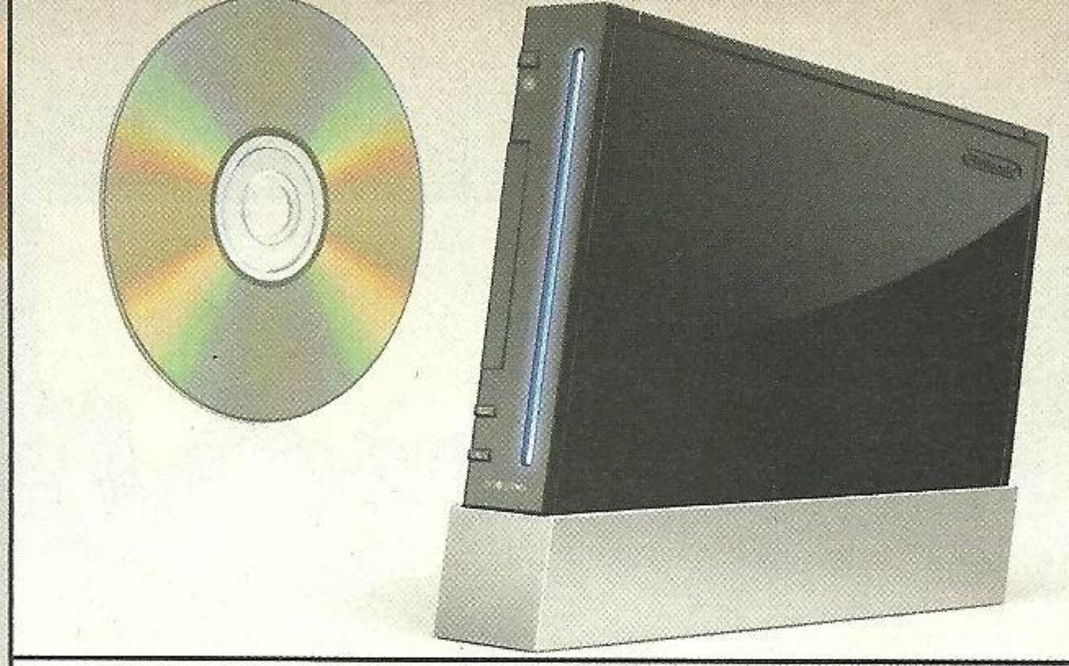
Seksowna, czerwonowłosa panienka z ogromną kosą na łańcuchu i potężnym działem trzymanym w delikatnej dłoni, a do tego mordująca bez wahania setki przeciwników? Jesteśmy na tak. Oto gra, która zdobyła nasze serca. Otoczona przez grupkę przeciwników, tajemnicza heroina rzuciła się na nich i w morderczym balecie, którym ośmieszyła Kratosa i sprawiła, że Dante ze wstydu nie pokazuje się publicznie, wycięła ich wszystkich w kilka sekund. Broń jak w God of War – potężne ostrze na łańcuchu, które przecina kolejnych przeciwników niczym gorący nóż masło. Mnóstwo krwi, ultrabrutalne i widowiskowe akcje to chleb powszedni Heavenly Sword. Dziewczyna potrafi też przykopać, a nawet walczyć w powietrzu. Końcówka filmiku pokazała wielką armię nacierającą na bohaterkę, która ze spokojem odpaliła z wielkiego działa kilka rakiet (chyba), a następnie rzuciła się w wir walki z setką przeciwników. Miks Matrix Reloaded, Kill Bill i God of War w klimatach Jade Empire? Już kochamy tę grę. ■

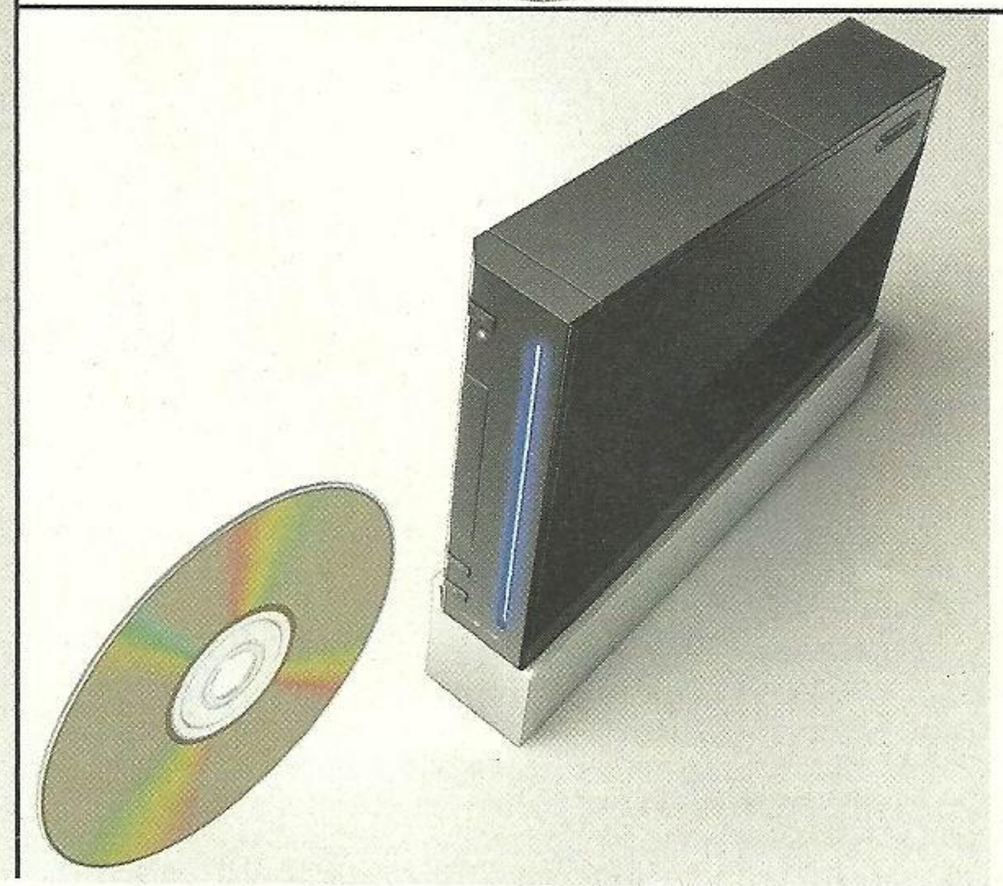
■ Studio Liverpool

FORMULA ONE

Studio Liverpool bardzo polubiliśmy po tym, co pokazało nam przy okazji WipEout Pure. Tym razem chłopaki zabrali się za bardziej rzeczywiste wyścigi i wygląda na to, że dostarczą najpiękniej wyglądającą grę spod znaku F1, jaka kiedykolwiek powstała. Wysoka rozdzielczość, wszystko doskonale wygładzone – absolutnie żadnych kantów. Ludzie na trybunach robili falę meksykańską (!!). Fantastycznie wyglądał samochód, który rozbił się o bandę. Szczególnie podobała nam się przebita przednia opona. Rozszarpana guma prezentowała się bardzo realistycznie.

Oczywiście nie wiadomo jak to będzie z modelem jazdy. Po filmikach można wywnioskować, że samochody poruszają się niezbyt realistycznie i są trochę zbyt lekkie. Ale może to tylko złudzenie. Czekamy na dalsze wieści. ■





NINTENDO REVOLUTION NA REWOLUCJĘ JESZCZE POCZEKAMY

Do ostatniej chwili nie było wiadomo, co Nintendo dokładnie zaplanowało ujawnić na temat ich nowej konsoli. Podejrzewaliśmy, że nie będzie to rozmach Sony i Microsoftu, ale firma hydraulika zaskoczyła wszystkich – pokazali jedynie obudowę.

Na początku wyjaśnijmy jedną rzecz: podczas E3 nie wypłynęła nowa nazwa konsoli, czyli nadal obowiązuje kodowe Nintendo Revolution. Jednak wielce prawdopodobne jest, że, tak jak w przypadku DS, miano to już się nie zmieni. Pokaz konsoli odbył się podczas ogólnej konferencji firmy, na dzień przed właściwą wystawą. Prezentacji dokonał sam prezes Nintendo, pojawiając się na scenie ze sprzętem w dłoni. Tak, tak, Revo jest bardzo niewielkich rozmiarów. Połóżcie na sobie trzy pudełka od płyt DVD, a będziecie mieli jako takie wyobrażenie. Obecny model jest jeszcze trochę większy, ale Nintendo podkreśla, że do czasu premiery miniaturyzacja pójdzie krok dalej.

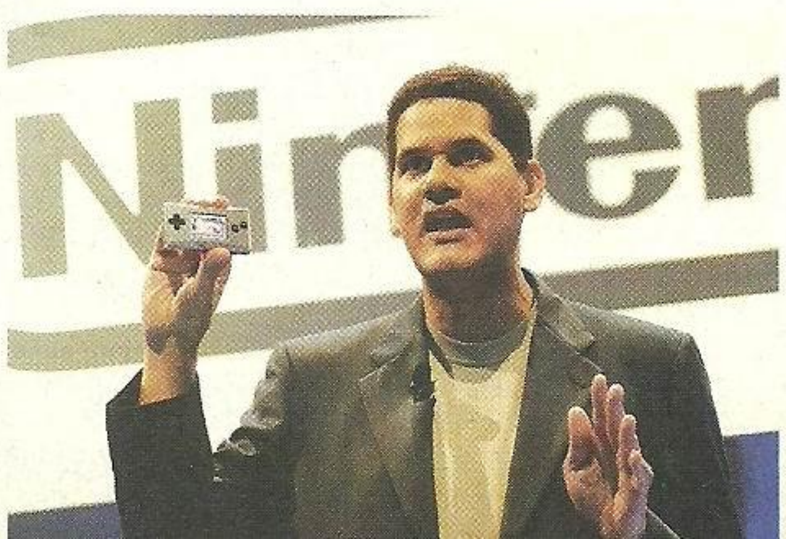
Satoru prezentował zebranym czarny egzemplarz, jednak będą różne warianty kolorystyczne. Zgodnie z obowiązującą modą, Revolution można postawić zarówno pionowo jak i poziomo. Do tej pierwszej opcji służy specjalna, srebrna podstawka. Lewy bok maszynki to w rzeczywistości otwierana klapka, pod którą znajdują się cztery wejścia na pady i dwa na memorki od GameCube'a (pamiętajmy o wstecznej kompatybilności). Co za tym idzie, Revolution bez problemu czyta ośmiocentymetrowe płytki Mini-DVD. Jednak nośnik dedykowany nowym grom to dwuwarstwowe płyty o średnicy dwunastu centymetrów, prawdopodobnie o pojemności mniej więcej 9 GB. Potwierdzono także możliwość odtwarzania DVD.

Tak, jak NDS, Revolution również będzie oferowało rozgrywkę online. Widać, że w tej kwestii Nintendo przejrzało na oczy. Priorytety są te same, co w przypadku Nintendo Wi-Fi Connections, czyli łatwość obsługi. Jednak next-gen Big 'N' nie będzie musiał czekać na online rok od momentu premiery – usługa będzie dostępna od samego początku. Czyli enigmatycznej połowy przyszłego roku. Oczywiście firma hydraulika nie byłaby sobą, gdyby nie chciała czegoś dodać od siebie. Według nich rozgrywka online ma być składową tytułowej rewolucji, choć podczas konferencji podzielili się jedną, jedyną funkcją. Poprzez Revolution będziemy mogli ściągnąć wszystkie gry Nintendo, jakie w ciągu swego istnienia stworzyło na NESa, SNESa oraz N64! Pytanie brzmi, ile osób mając nowy sprzęt skusi się na takie archaizmy i ile to będzie kosztować?

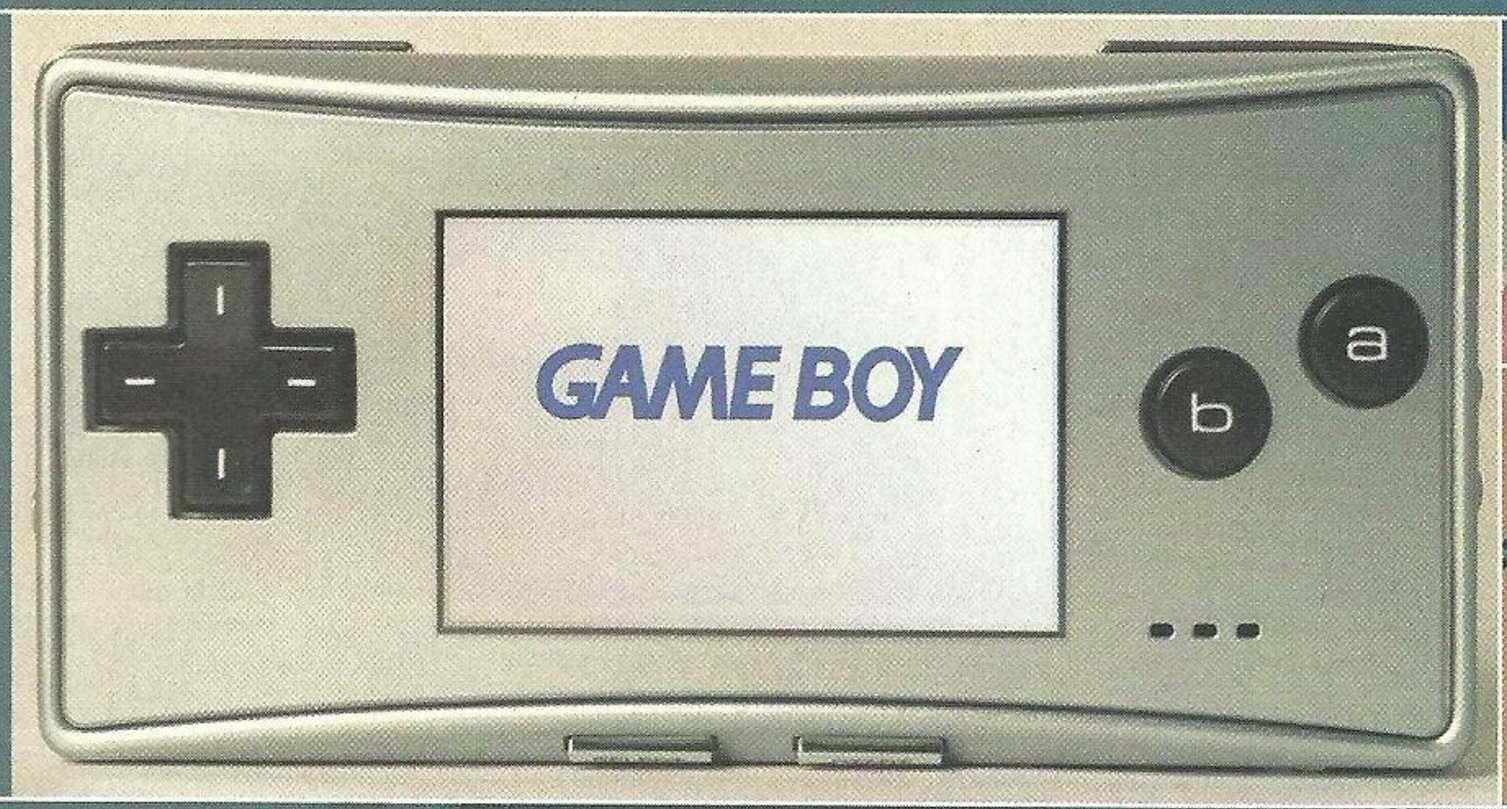
W każdym razie Revo ma mieć wbudowane 512 MB pamięci flash, która zastąpi twardy dysk oraz port na karty SD w celu rozszerzenia jej pojemności. Oprócz tego nie zabraknie dwóch wejść USB 2.0. Pad. Będzie bezprzewodowy i to wszystko, co o nim wiemy. Satoru Iwata nie zdecydował się ujawniać, czym Revolution ma przebić inne platformy, a co za tym idzie – nie pokazał kontrolera. Rozczarowało to wszystkich, a odległa data premiery to kiepskie wytłumaczenie jak na rangę wystawy.

To samo można powiedzieć o grach. Namiastką software'u był kilkunastosekundowy filmik z Samus Aran, który można traktować najwyżej jako zapowiedź Metroid Prime 3, a nie pokaz możliwości konsoli, gdyż była to zwyczajnie bardzo wczesna wersja. Zresztą w porównaniu do prezentowanych wcześniej gier z Xboxa 360 lub PS3 i tak wyglądał przeciętnie. Nic więcej nie zaprezentowano, choć nie zabrakło słów.

Poznaliśmy tytuł roboczy pierwszego launch title – Super Smash Bros. Online. Mało popularna u nas seria, za to bijąca rekordy sprzedaży na świecie, wraz z next-genem wkroczy do sieci. Wedle Iwaty, podczas premiery systemu ma być przynajmniej jeszcze jedna gra z opcją online. Wiele wskazuje, że będzie to kolejna część Final Fantasy: Crystal Chronicles od Square-Enix, którego prezes bardzo pochwalił wizję Nintendo i potwierdził silny support. Nie jest jednak pewne, czy będzie to tytuł startowy. Bardzo cieszą z kolei słowa, że na Revolution oprócz Mario, Zeldy, Donkey Konga czy



E3 2005: NINTENDO



Star Foxa, ujrzymy również zupełnie nowe serie i nieznanych dotychczas bohaterów. Szkoda tylko, że wypowiedź ta nie znalazła na E3 pokrycia. W każdym, razie produkcje ze wspomnianymi postaciami już zmierzają na Revo. Tak samo, jak całkiem świeży projekt Shigeru Miyamoto i jego zespołu, o którym nie wiemy nic ponad to, co przed sekundą przeczytaliście.

Wiele osób czekało na specyfikację Nintendo Revolution, by ostatecznie rozstrzygnąć kwestię, czy firma hydraulika stanęła do bezpośredniej walki z Microsoft i Sony. Niestety się nie doczekało. Powtórzono zaledwie, że serce Revo to „Broadway" od IBM, a za grafikę odpowiedzialne jest ATi i ich „Hollywood". Zapewniono też, że sprzęt ma być bajecznie prosty w programowaniu, co ma zaowocować większym wsparciem third-party developers. Również z wypowiedzi Satoru Iwaty ciężko coś wywnioskować. Z jednej strony konsola jest mała, podobno cicha i energooszczędna, a od Nintendo na każdym kroku słyszeliśmy, że nie moc będzie kluczowa w starciu konsol następnej generacji. Z drugiej jednak – Iwata podkreślił, że kiedy ujrzymy Revolution w akcji, krzykniemy z uznania, a wspomniane procesory zagwarantują nieprawdopodobne przeżycia. Zaraz potem dodał, że Revo będzie trzy, cztery razy mocniejsze niż GameCube.

Ale taka właśnie była cała prezentacja. Wszyscy oczekiwali przynajmniej dokładnej specyfikacji i kilku zajawek gier oraz uchylenia rąbka rewolucji. Tak się nie stało. Zabrakło również podania chociażby listy developerów, którzy już dostali dev-kity Revo. Nie było właściwie nic, oprócz śladowych materiałów, zaprezentowania prototypowej obudowy na żywo oraz przydługiej i ogólnikowej gadaniny. Trudno powiedzieć, że Revolution zawiodło. Na pewno rozczarowało Nintendo, które po prostu postanowiło poczekać z podgrzewaniem atmosfery wokół swojej nowej konsoli. Satoru Iwata podkreślił jednak, że jeszcze przed końcem roku poznamy przynajmniej część tajemnicy. Prawdopodobnie chodzi o specjalną konferencję lub całą imprezę, gdyż Nintendo planuje ujawnić wtedy dokładniejszą datę premiery, przewidywaną cenę, wygląd pada (!) oraz tytuły startowe. Wypada tylko czekać.

Podczas konferencji Nintendo zaprezentowało także nowego Game Boy'a. Niestety, nie jest to następca Advance'a, a jedynie jego nowe wcielenie. Game Boy Micro w pełni zasługuje na swoją nazwę. Jest to najmniejsza kieszonsolka, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dziennie. Jej rozmiary tylko w niewielkim stopniu przewyższą cartridge – to 10 cm x 5 cm x 1,7 cm! Bez problemu mieści się na dłoni, a do tego jest niewiarygodnie lekka. Siłą rzeczy ekran również uległ miniaturyzacji i jego przekątna wynosi teraz 2 cale (ok. 5 cm). Nintendo zapewnia, że jest on najwyższej jakości i ma własne podświetlenie, które można regulować, by dostosować je do warunków zewnętrznych. Oczywiście Micro obsługuje wszystkie gry, jakie ukazały się na GBA oraz GBA SP i naturalnie został wyposażony w ten sam zestaw przycisków. Nie zabrakło wejścia na słuchawki. Przód metalowej obudowy jest wymienny, a Big N już teraz obiecuje kilkadziesiąt wariantów „skórek". Micro zasilany będzie baterią litowo-jonową, a nie „paluszkami".

Kolejne opakowanie dla GBA na pewno nie jest tym, czego gracze wypatrują z niecierpliwością, ale, jak uczy doświadczenie, znajdzie się kilka milionów amatorów takiego bajeru. Zwłaszcza, że Micro ma być bardzo tanie, co wraz z możliwością upiększania konsoli może sprzedać ją wśród młodych miłośników gadżetów. Premiera nowego Game Boy'a została ustalona na jesień tego roku w Stanach Zjednoczonych; na razie Nintendo nie zabrało głosu w kwestii innych części świata. ■ ■

„Revolution będzie wirtualną konsolą zdolną do ściągnięcia przez internet 20 lat historii Nintendo. Będziecie mogli zagrać w gry z NESa, SNESa, Nintendo 64 – praktycznie w każdą grę, jaką kiedykolwiek wyprodukowało Nintendo." – Satoru Iwata

GRY NA REVOLUTION?

Atakowane przez dziennikarzy szychy z Nintendo of America ujawniły, że developer's kity nie zostały jeszcze rozesłane do niezależnych studiów. Mimo to kilka blisko współpracujących z Ninny firm, a także wewnętrzne studia Nintendo już dłubią nad pierwszymi tytułami. Pewnych informacji jest jak na lekarstwo, na szczęście jak zawsze trafiły się osoby, które powiedziały za dużo. Oto wszystko, czego udało nam się dowiedzieć i zebrać w całość.

Metroid Prime 3 – ten tytuł to pewniak. Pracuje nad nim Retro Studios, autorzy dwóch poprzednich części. Jest to jednocześnie jedyna pozycja, którą zaprezentowano w jakikolwiek sposób. Krótki filmik prezentował stojącą na skale Samus, zza której nagle wyłonił się jej statek kosmiczny. Zaprojektowany zupełnie od nowa pojazd posłał w stronę ekranu dwie rakiety, po czym odleciał wraz ze swoją właścicielką. Wtedy pojawiła się liczba trzy, która zaczęła mutować. Koniec. Grafika nie robiła oszałamiającego wrażenia, jednak była to bardzo wczesna wersja. Retro ma jeszcze mnóstwo czasu, zważywszy, że Nintendo nie ma zamiaru czynić z MP3 launch title.

Super Mario Bros. – na sto procent będzie to tytuł startowy. Niewiele o nim wiadomo, jednak ma być pierwszą grą Ninny umożliwiając zabawę online. Choćby z tego powodu warto śledzić informacje na jej temat.

Final Fantasy Crystal Chronicles 2 – kolejna pozycja, która pokaże możliwości online według Big 'N'. Bardzo możliwe, że pojawi się już na starcie Revolution. Za developing odpowiedzialne jest Game's Developers, wspólne studio Square-Enix oraz Nintendo. Przy okazji zapowiedź tej pozycji jest dowodem, że jednak ktoś ma już dev kity.

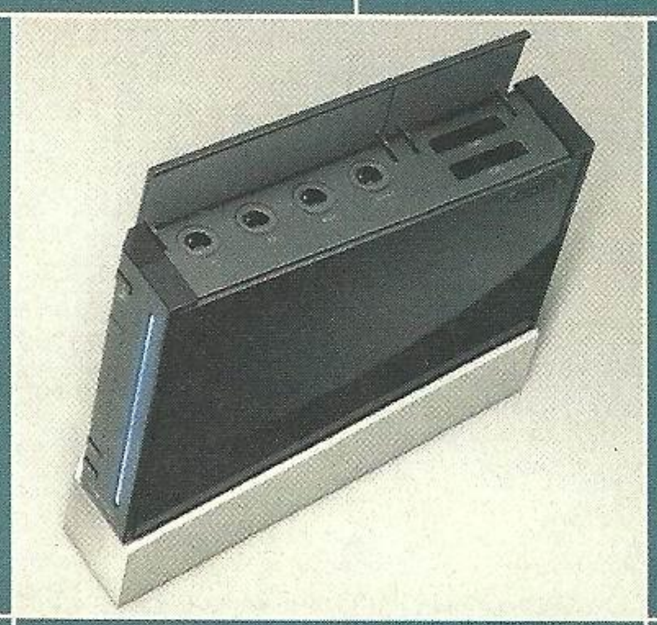
Animal Crossing Revolution – wersja zmierzająca na DS będzie pierwszą korzystającą z usługi Nintendo Wi-Fi Connections, więc ACR zapewne również uraczy graczy taką opcją. Dodatkowo potwierdzono funkcję łączenia wersji DS i Revo.

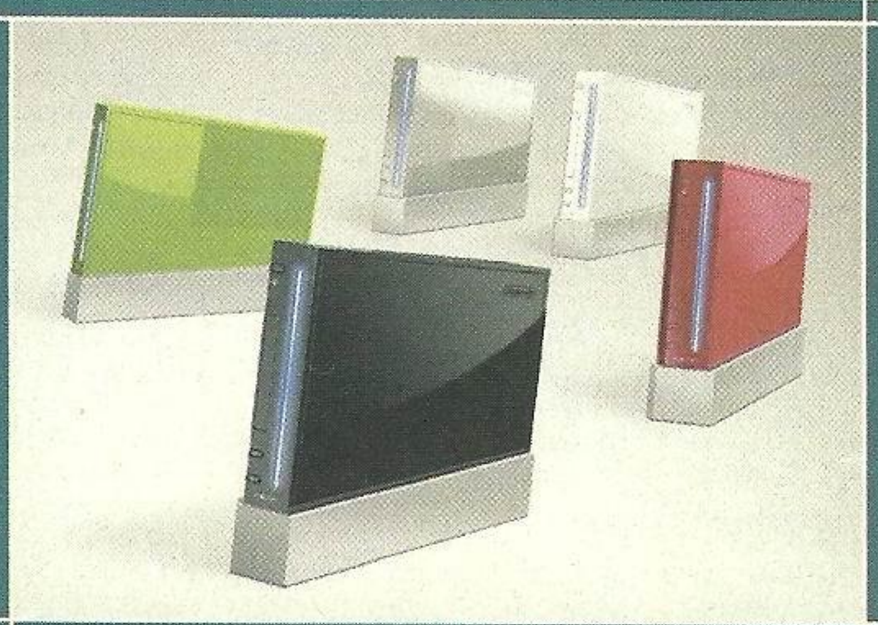
Zelda – przynajmniej jeden tytuł z serii zmierza na Revolution, co potwierdził Iwata.

Mario – nowy tytuł z Mario (w domyśle: platformówka) również jest w produkcji. Gra nie została pokazana na E3 na osobistą prośbę Miyamoto, który w wywiadach przyznał, że nadal rozważa wiele wariantów i nie chce prezentować czegoś, co potem może okazać się zupełnie inną grą.

Ponadto Shigeru pracuje wraz ze swoim zespołem nad zupełnie nowym projektem, w którym nie wystąpi żaden z dotychczasowych bohaterów gier. Szykuje się nam, krótko mówiąc, nowa seria prosto od mistrza! Widocznie samo Nintendo zauważyło, że Mario wdarł się do niemal każdej ich gry i trochę się już chyba przejdał. Prawdopodobnie ów produkt pojawi się na premierze Revolution, jak twierdzi Perrin Kaplan z NoA.

Inni developerzy – być może do obozu N dołączy Kuju, które pracuje obecnie nad Batallion Wars dla GCN. Podobno prowadzone są już rozmowy w tej sprawie i Kuju będzie robić gry na DSa i Revo. Kolejnym developerem, który prawdopodobnie już pracuje na dev kitach Revolution, jest Electronic Arts. News takiej treści pojawił się na oficjalnej stronie Nintendo, jednak szybko został usunięty. Zastanawiające.





■ Nintendo [GCN]

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Nowa Zelda była oczkiem w głowie Nintendo podczas tegorocznego E3. Inna sprawa, że oprócz niej, na stanowisku Nintendo mało było rzeczy, które miały prawo przyciągnąć kogoś więcej, niż oddanych fanów. Stanowisko z Pokemonami? Geist w niskiej rozdzielczości? Turniej w DDR: Mario Mix? Zprezentowano jednak miażdżący trailer Zeldy, nie zabrakło również tony nowych informacji. Przede wszystkim ujawniono oficjalny podtytuł – Twilight Princess. Odnosi się on do mrocznych mocy, które nawiedziły świat gry, a także do pewnej zakapturzonej niewiasty, uwięzionej na szczycie posępnej wieży, którą można było zobaczyć na trailerze.

Tym razem Link jest normalnym, dorastającym chłopcem ze spokojnej wioski. Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy do tego idyllicznego miejsca wdziera się banda goblinów. O poważniejszym charakterze tej odsłony niech świadczy fakt, że już na początku niewinna mieszkanka wioski zostaje przeszyta strzałą! Ogłuszony buławą Link traci przytomność, a kiedy ją odzyskuje, naturalnie wyrusza z misją. Pech chce, że w tym czasie świat atakują nieznane istoty, prawdopodobnie z innego wymiaru. Trochę to nie w stylu serii, ale nie ma co przedwcześnie krytykować.

Hyrule dzieli się na dwie części – ciemną i jasną. W niewiadomy sposób Link przechodzi do tej pierwszej, Twilight Realm, i transformuje się w... wilka!!! Dobrze przeczytaliście – domysły okazały się słuszne i to właśnie główny bohater wył do księżyca na poprzednim filmiku. W każdym razie, Link zostaje złapany i zamknięty w twierdzy wrogich istot. W tym momencie zaczyna się jazda. W lochach pojawia się tajemniczy osobnik, wyglądający na jednego z przybyszów, i umożliwia Linkowi ucieczkę. Bohater z nieznajomym na grzbiecie wydostaje się z celi i zaczyna się jego droga ku wolności. Tutaj kolejna nowość – atakowanie z perspektywy wilka to element, którego w grach nie widzieliśmy zbyt często. A w Zeldzie wygląda naprawdę wspaniale. Dodatkowo Midna, bo tak ma na imię tajemniczy zbawca, nosi na głowie dziwny hełm, z którego wyrasta osobliwa peleryna. Najciekawsze jest w niej to, że potrafi przybrać kształt wielkiej łapy i skutecznie dziesiątkować szeregi wrogów. Co więcej, Midna jest magiem i tylko z jego pomocą Link ma szansę uratować świat. Nie myślcie jednak, że całą grę spędzimy kierując wilkiem i dosiadającym go dziwolągiem. Według Nintendo, przybysz jest wrogiem i podobno tylko okazjonalnie będzie pomagał Linkowi, by pokonać „większe zło". Czym ono jest, nie zdradzili.

Nie wiadomo nadal, w jaki sposób nasz bohater na powrót odzyska swą postać albo jak będzie przemieszczał się pomiędzy pełnym życia Hyrule, a jego pozbawioną kolorów alternatywą. Na pewno jednak będzie to możliwe. W końcu Zelda to Zelda, czyli walka mieczem, rozwiązywanie zagadek i charakterystyczna dla każdej części specjalna umiejętność. Właśnie, tym razem ma być to zdolność do rozmowy ze zwierzętami i korzystanie z ich zdolności. Wystarczy zagwizdać w odpowiednim momencie, by przywołać wierzchowca bądź zaprzyjaźnionego sokoła. Generalnie, rodzima fauna Hyrule ma być przyjazna bohaterowi.

Do dyspozycji odwiedzających oddano cztery różne wycinki gry. Pierwszym była minigra, w której Link jeżdżąc na koniu musiał zagonić wszystkie krowy do obory. Side quest pozwalał zapoznać się ze sterowaniem i gdyby nie to, że był grywalnym fragmentem nowej Zeldy, nie zrobiłby sam w sobie wielkiego wrażenia. W drugim kawałku zwiedzaliśmy rodzinną Tauru Village, gdzie mogliśmy podziwiać przyjemną architekturę oraz natknąć się na prawdziwe zatrzęsienie mini-questów. Na każdym kroku ktoś potrzebował pomocy lub oferował zadanie. Najwięcej emocji dostarczyła jednak walka z dowódcą goblinów dosiadającym ogromnego dzika! Link na Eponie musiał najpierw uporać się z jego obstawą, a potem dobrać się jego zielonego tyłka. W praktyce oznaczało to wspaniały pościg po pagórkowatej polanie o rozmiarach przewyższających większość tego, co do tej pory widzieliśmy w grach. Zdawało się, że przestrzeń ciągnie się w nieskończoność. A ostateczny pojedynek rozegrał się na tle zachodzącego słońca... Ostatnim fragmentem był klasyczny dla serii dungeon, nie zaskakujący, niestety, designem i zagadkami. Choć współpraca z parą szympansów prezentowała się dość ciekawie, to zabrakło pewnej innowacji. Ale ta niewątpliwie znajdzie się w gotowym produkcie. Na końcu labiryntu naturalnie czaił się ogromnych rozmiarów boss, ale (tak jak cały level) przywodził na myśl rozwiązania z poprzednich Legend o Zeldzie.

Wprost wyśmienitą informacją jest fakt, że Twilight Princess będzie dłuższy od Wind Wakera, a nawet kultowej Ocarina of Time! Suma dungeonów, jakie odwiedzimy ma być sporo wyższa niż w tej ostatniej pozycji. Kolejna wspaniała wiadomość to potwierdzenie, że wszystkie utwory w nowej Legendzie będą wykonane przez orkiestrę! Skomponuje je naturalnie Koji Kondo, który obiecuje sporo nowych motywów. Kawałek towarzyszący wspomnianemu filmikowi to klasa sama w sobie.

Zelda zapowiada się znakomicie! Jest mroczna, różnorodna, epicka i łamie własne schematy. Oczywiście nie zabraknie tego wszystkiego, co cechuje serię, czyli potężnych bossów, pomysłowych zagadek i licznych side-questów, ale na dogłębną analizę przyjdzie czas w recenzji. Tak samo jak na grafikę, która poraża designem, a wykonaniem technicznym już niekoniecznie. Z drugiej strony, do premiery zostało ponad pół roku. To będą wyjątkowe święta! ■

NEWSFLASH!

Keiji o X360

Keiji Inafune, znany z prac nad Shadow of Rome, czy Onimushą, powiedział, że Xbox 360 to świetna maszyna, nie ograniczająca autorów gier w żaden sposób i pozwalająca im wcielić w życie wszystkie ich wizje. Dead Rising, nowa gra mistrza, choć nie jest może strasznie piękna, zaprezentowała się z dobrej strony na tegorocznym E3. Akcja z bohaterem uwięzionym na dachu samochodu w wypełnionym setkami zombiaków tunelu była konkretna.

Neversoft wyciąga Broń

Twórcy Tony Hawk's Pro Skater w końcu podali pierwsze informacje dotyczące ich najnowszego FPPa o tytule Gun. Gra będzie osadzona w realiach Dzikiego Zachodu – spodziewajcie się starych strzelb, potężnych obrzynów i rewolwerów. Wydawcą oczywiście będzie Activision. Gun znajdzie się w sklepach pod koniec roku, a zmierza na PS2 i Xboxa, chociaż mówi się też o PSP.

Capcom wydaje Darkwatch

Darkwatch, fpp z bohaterem walczącym z nieumarłymi (szkielety, zombiaki, wampiry) i świetnym, mrocznym klimatem zmienił wydawcę. Capcom dostarczy tę grę na PS2 i Xboxa pod koniec roku.

Brudny Harry atakuje

Warner Bros. wybrało w końcu developera dla Dirty Harry Callahan. Będzie to grupa The Collective, znana między innymi z Buffy the Vampire Slayer, a ostatnio dłubiąca przy Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. Według autorów, gra ma dać początek nowemu gatunkowi, w którym szczególnie liczy się scenariusz. Poza tym konsolowa inkarnacja Harry'ego będzie napakowana akcją i zaoferuje piękną grafikę.

Spyro dotknięty stylusem

Smok Spyro trafi na DSa. Spyro Shadow Legacy, tworzone przez Amaze, będzie przyjemnym erpegiem wykorzystującym możliwości touchscreena. Na przykład na ekraniku będzie się odpalać czary. Gra wykorzystywać też będzie możliwość bezprzewodowego łączenia się z innymi posiadaczami konsolki Nintendo.

■ Swingin' Ape [PS2, Xbox, GCN]

STARCRAFT: GHOST

Deja vu – po raz trzeci z rzędu oglądamy Ghosta na E3 i po raz kolejny daleki jest od ukończenia. Dacie wiarę, że demo Ghosta po raz pierwszy pokazano na TGS w 2002 roku! Początkowo tworzony przez zespół Nihilistic, teraz w rękach Swingin' Ape Studios, w końcu zaczyna jednak nabierać kształtów.

Demo zaprezentowane w tym roku składało się zarówno z poziomów, w których trzeba było działać po cichu, jak i tych, gdzie totalna rozwałka była bardzo wskazana. Nasza stara znajoma, o mylącym w tym przypadku imieniu Nova, dysponowała, niestety, dość standardowymi broniami. Shotgun, karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet, granaty i miotacz ognia, którym ochoczo przypiekała ostrożebne i nieprzyjaźnie nastawione stwory. Autorzy jednak uspokajają. Prawdziwie wyczesane bronie będą dostępne w późniejszych misjach, ale co to dokładnie będzie na razie nie chcą powiedzieć.

Nova nie tylko mogła strzelać i wykonywać mnóstwo akrobatycznych ruchów. Dzięki mocom psi stawała się niewidzialna i spowalniała czas. Do tego doszły całkiem fachowe akcje – co powiecie na możliwość wskoczenia dwukrotnie większemu przeciwnikowi na plecy i wrzucenie mu do hełmu granatu? Masakra. Podobnie jak w God of War dało się wrogów wykończyć odpalając minigierkę i wklepując odpowiednią kombinację przycisków.

Celowanie jest podobne do tego z RE4 – kamera zawisa nad barkiem bohaterki, a w tle pojawia się precyzyjny celownik. W Starcrafcie jest to jednak odrobinę niewygodne i póki, co nie tak łatwo było trafić przeciwników. Zawsze jednak można ułatwić sobie życie i przełączyć się w tryb FPP. Przeciwnicy są bardzo inteligentni i kiedy tylko się da, lepiej ich omijać niż próbować swoich sił w walce. Ciała zabitych warto było przeszukiwać w celu zdobycia amunicji i innych przydatnych przedmiotów.

W późniejszych etapach gry Nova otrzyma porządną zbroję, lepsze bronie, a także zasiądzie za sterami jednego z kilku dostępnych pojazdów, jak chociażby Vulture (podobny do Ghosta z Halo), czy Siege Tank.

Znudzeni samotnicy będą mogli sprawdzić swoje siły w nastawionym na grupowe działanie multiplayerze – do ośmiu graczy naraz. Cieszą takie bajerki jak możliwość zobaczenia bijącego serca przeciwnika po odpaleniu termowizji, jednak pochrupująca animacja wymaga jeszcze doszlifowania. To co, do zobaczenia za rok? ■

■ Valve [Xbox]

HALF-LIFE 2

Demo prezentowane na stoisku Microsoftu (mimo, iż grę wydaje Vivendi) było bardzo krótkie – zaledwie kilka minut kręcenia się po stacji kolejowej. Grafika, niestety, prezentuje się znacznie gorzej niż na PieCu, tekstury są widocznie ciemniejsze i mniej ostre. W oczy rzucił mi się aliasing, szczególnie wyraźnie widoczny na postaciach, a co jakiś czas tu i ówdzie dał się odnotować spadek liczby klatek animacji. Mimo to – HF2 i tak prezentował się całkiem dobrze. Całe szczęście, że niesamowita fizyka gry wydaje się być niezmieniona w stosunku do oryginału. Widok gościa odrzucanego na kilka metrów po strzale z shotguna jest po prostu kapitalny. Po poziomie porozrzucanych było sporo przedmiotów, którymi dało się cisnąć w przeciwników wylewających się zewsząd w ogromnych ilościach.

Z oponentami w demia Half Life 2 był pewien problem – otóż, im więcej ich zabiłem, tym więcej kanalii materializowało się w mojej okolicy. Niezastąpiony (podobnie jak w wersji PC) okazał się pistolet grawitacyjny, dzięki któremu podnosiłem (przykładowo) beczki z materiałem łatwopalnym i ciskałem w kreatury. Nie wiem, na jakim poziomie trudności grałem (demo nie pozwalało na jakiekolwiek modyfikacje w opcjach, czy trybach), ale było naprawdę ciężko. Nie odpuszczę go sobie jednak, gdy ukaże się już na Xboxa. ■

Zipper Interactive [PSP]

SOCOM US NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO

Przenośna wersja SOCOMa prezentowana przez wesołych chłopaków na stoisku Zipper pozwoliła sprawdzić w akcji tryb singleplayer. Oczywiście multi również będzie dostępny, choć w tej chwili nie wiadomo ile osób na raz będzie mogło się bawić, ani ile będzie map przeznaczonych dla tego trybu. Skupmy się zatem na tym, co wyrzeźbiono dla samotników.

Czternaście misji, w większości pokrywających się z tymi, które znajdą się w trzeciej części „dużego" SOCOMa – cztery będą kompletnie nowe i przeniosą graczy na terytorium Chile. Standardowo misje będą bardzo zróżnicowane. Nie zabraknie ratowania zakładników, zadań skradankowych, a czasem po prostu ostrej strzelaniny. Sporo savepointów zapobiega przed koniecznością rozpoczynania zabawy od nowa. Do tego dochodzi też możliwość modyfikowania broni, co pozwala na dokładne dopasowanie jej do własnych potrzeb. Twórcy wprowadzili tak zwany „instant action", czyli możliwość przejścia tych samych poziomów po kilka razy, z innymi zadaniami do wykonania oraz inaczej rozłożonym wyposażeniem.

Dobra, tyle suchych informacji, a teraz mięsko, czyli jak się w to gra. PSP brakuje prawej gałki analogowej i ma zaledwie po jednym przycisku R i L, co oznacza, że trzeba było zmienić sterowanie. I tak – analog służy do poruszania się, a kamera cały czas podążą za postacią trzymając ją w centrum zainteresowania. L służy do stafe'owania, a dusząc R można się zalockować na przeciwniku. Może Wam się taki pomysł nie podobać, ale twórcy zadbali o to, by samo namierzenie celu nie dawało stuprocentowej pewności, że się trafi. Trzeba się wcześniej dobrze ustawić, bo na przykład podczas biegu szanse oddania celnego strzału są minimalne. Prawy przycisk krzyżaka pozwoli uwolnić kamerę (tak zwany free look). Da się też przełączyć na chwilę w tryb FPP, by lepiej przymierzyć. Mimo pozornego skomplikowania po kilku minutach nie ma się już żadnych problemów ze sterowaniem. Gra prezentuje się ładnie. Animacja jest solidna, chociaż zdarzały się drobne szarpnięcia, które mają być poprawione do czasu premiery. ■

Treyarch [PS2, Xbox, GameCube, PC]

ULTIMATE SPIDER-MAN

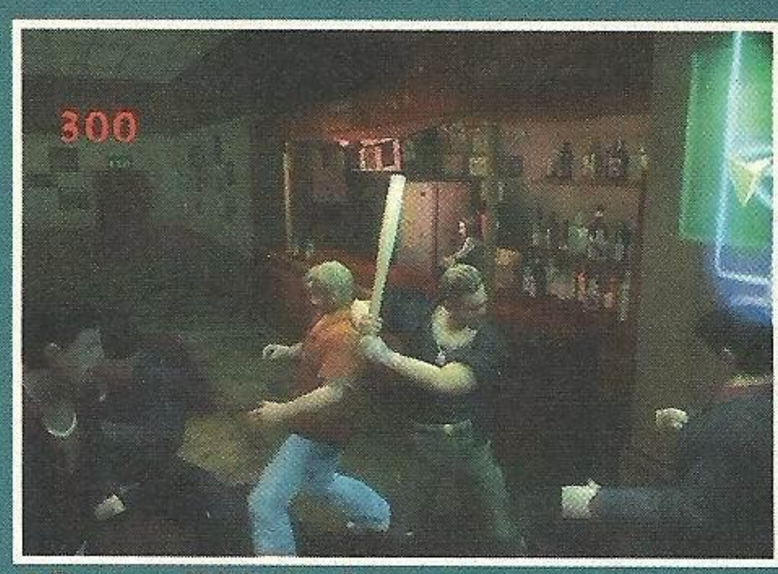
Ultimate Spider-man to próba przeniesienia na konsole alternatywnych przygód słynnego pajęczaka opowiedzianych w odrębnej serii komiksów z podtytułem „Ultimate". I póki co, wygląda na to, że jest to próba bardzo udana.

W trakcie prezentacji moją uwagę zwróciła przede wszystkim niesamowicie komiksowa stylistyka. Na pewno wiecie o co chodzi – niezwykle pastelowa kolorystyka, dymki z tekstami i inne tego rodzaju bajery. Bardzo fajnie wyglądał moment, gdy Peter przyjął cios, a po wyświetleniu dymka z napisem „POW!" poszybował kilka metrów w lewo, wpadając przy okazji na sąsiednią kartkę komiksu.

To pierwsza gra o Spideyu wykonana w takiej konwencji i muszę przyznać, że ten pomysł bardzo przypadł mi do gustu. Tak samo jak osławiony film Sin City ma wiernie przedstawiać serię komiksową, do której nawiązuje, tak Ultimate Spider-man stara się przenieść na ekrany telewizorów ducha kolorowych zeszytów opowiadających historię Petera Parkera. Jestem jak najbardziej za!

Od Ultimate oczekujcie czegoś odmiennego od poprzednich gier z Pająkiem w roli głównej. Przede wszystkim, Spider nie jest tutaj jedyną grywalną postacią. Drugi bohater to... Venom! Tak – ten sam Venom, który nie raz sprał już naszego herosa w czerwono-niebieskim stroju! Sterując największym wrogiem pajęczaka nie będziemy jednak ratować niewinnych ludzi, lecz wysysać z nich życiodajną energię, a przy okazji demolować Manhattan. Fajnie jest wcielić się w czarny charakter, gdy znudzi się nam ratowanie przypadkowych przechodniów z przeróżnych opresji oraz obijanie superłotrów. W pajęczej grze nie mogło zabraknąć także niesamowitych akrobacji, korzystania z pajęczego zmysłu i sieci oraz lawirowania pomiędzy drapaczami chmur wycelowanymi w niebo nad Nowym Jorkiem.

Sterowanie jest początkowo trudne do opanowania, głównie przez kilka rodzajów zabawy z siecią, ale kiedy je opanujecie – gra robi się intensywna i bardzo intuicyjna. A piękna grafika plus Venom z całą plejadą innych bohaterów Marvela występujących tutaj gościnnie, to aż nadto wystarczające powody, abyśmy z niecierpliwością czekali na moment, kiedy wersja testowa gry pojawi się w naszej redakcji. ■



Capcom [PS2, Xbox]

FINAL FIGHT STREETWISE

Capcom zdecydował się reaktywować niemal zapomnianą, 16-bitową markę i na E3 przedstawił grywalną wersję odświeżonego Final Fight, czyli legendarnego chodzonego mordobicia. Niezwykle ambitne założenia tego typu gier nakazują nam jedno – bić, kogo tylko się da! Nie inaczej jest w tym przypadku.

Zapylałem przypakowanym kolesiem po ulicach brudnego i niezwykle mrocznego miasta, sporadycznie gadałem z napotkanymi postaciami, ale znacznie częściej okładałem je pięściami, dźgałem nożem, tłukłem butelką lub kijem bejsbolowymi. Sęk w tym, że walka na pierwszy (i na drugi, niestety, również) rzut oka nie prezentuję się jakoś rewelacyjnie. Niby można maltretować wrogów rozmaitymi przedmiotami, ale combosy rzadko kiedy składają się z więcej niż czterech ciosów, a same efekty towarzyszące burdom na ulicy nie powalają. Hej, to prosta gra i prosta oprawa.

Kolesie nieco bezpłciowo reagują na odniesione obrażenia, a ich inteligencja pozostawia wiele do życzenia. Z drugiej strony może podobać się dosyć pokaźny garnitur różnego rodzaju rzutów i łamań, którym towarzyszy przyjemny dla ucha chrzęst kości oraz nienajgorsza animacja. Ogólnie jednak rzecz biorąc nie czułem jakiegoś podniecenia zasuwając kolesiem po niezbyt szczegółowych planszach i wklepując w kółko te same kombinacje ciosów.

Inna sprawa, że nie było czasu na bliższe zapoznania się z mechaniką gry, a przy tak krótkim kontakcie, w oczy znacznie bardziej rzucały się wady, niż zalety tej gry. Na przykład, zamiast zagłębiać się w sam system zabawy, trzeba było zmagać się ze złośliwą kamerą, która aż nazbyt często odmawiała współpracy. Naturalnie owocowało to najczęściej solidnym laniem, jakie zbierał mój drechol. ■

High Moon Studios [PS2, Xbox]

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

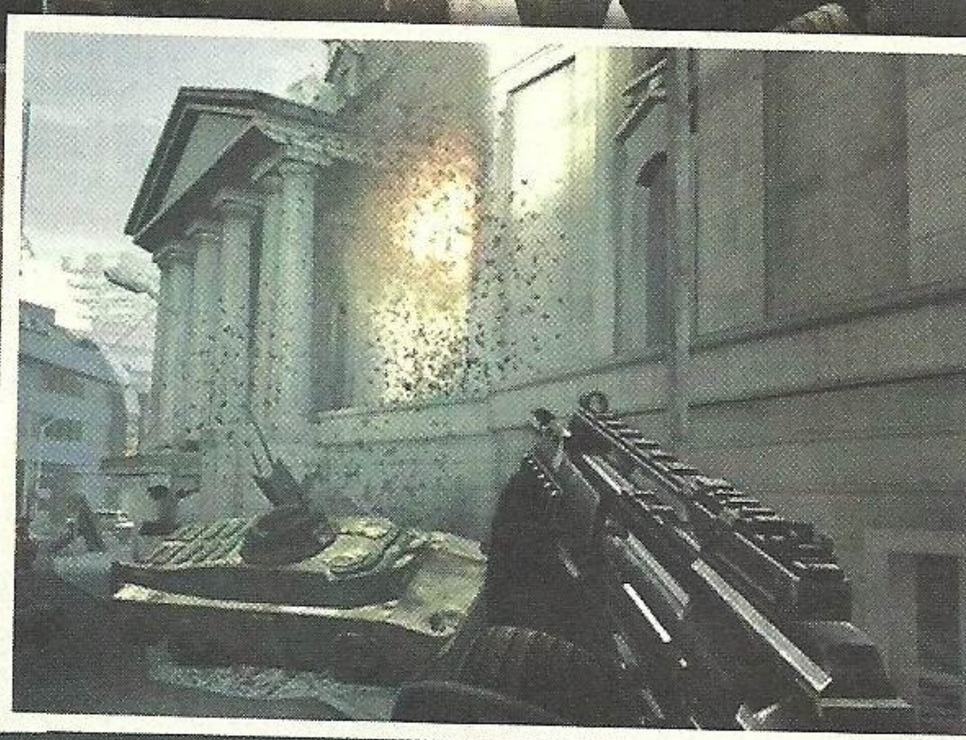
Chyba najlepszym elementem Darkwatch jest klimat. Jednym z poziomów, które sprawdziłem w akcji, było obskurne cmentarzysko ze zwisającymi z drzew ciałami. Jericho, bohater gry wyposażony w potężny rewolwer, niszczył nagrobki i pozbawiał życia (?) szkielety i różne inne potwory. Prócz spluwy do dyspozycji była jeszcze kusza z wybuchającymi po kilku sekundach bełtami oraz dynamit. Normalnie da się nosić tylko dwie różne bronie plus dynamit właśnie. Całkiem nieźle prezentuje się SI przeciwników. Goście omijają wbite w ziemię bełty i lecący w ich stronę dynamit. Trzeba się było trochę namęczyć, by skutecznie się ich pozbyć. Świetnie zachowywali się trafieni z kuszy przeciwnicy – wiedząc, że za chwilę eksplodują miotali się w desperacji próbując w jakiś sposób się uratować.

Inny poziom gry to zadyma w pociągu. Tam do dyspozycji był shotgun, idealny na niewielkie odległości (także dlatego, że ma zamocowany z przodu bagnet) oraz karabin snajperski.

Darkwatch jest ultrapłynny, co wcale nie jest taką oczywistą sprawą wśród gier FPP na konsolach. Poważnie – obraz przesuwa się niesamowicie płynnie, a gra sprawia przez to lepsze wrażenie, niż prezentowany na stanowisku obok Half Life 2. Bardzo dobre wrażenie robi także agresywne przeładowywanie broni – Jericho energicznym machnięciem „łamie" ją na pół i błyskawicznie podmienia magazynek.

Podczas zabawy trzeba było zwracać uwagę na trzy wskaźniki. Pierwszy to „blood shield", czyli coś na kształt tarczy. Kolejny to zdrowie, które dało się zregenerować zbierając wypadające z zabitych kuleczki krwi. Służą one też do napełniania ostatniego paska, który pozwala odpalić rozmaite wampirze zdolności, jak silniejsze ataki, czy „one shot kills".

Ciekawie zapowiadają się tak zwane „blood judgement events". Co jakiś czas Jericho stawać będzie przed jakąś „trudną" decyzją. W demie bohater miał do wyboru uleczyć chorą kobietę, albo ją zabić. Nagrodą były inne zdolności dostępne przez pewien czas i różni bossowie czekający na końcu poziomu. Cóż, wygląda to całkiem obiecująco... ■



■ Criterion [PS2, Xbox]

BLACK

Criterion Studios, szefowie odpowiedzialni za serię Burnout, postanowili chwilowo przekwalifikować się na speców od FPP, a efekty tej decyzji można było podziwiać na zamkniętym pokazie w formie nowej strzelaniny Black. Szkoda tylko, że zamiast pograć sobie w tego niezwykle interesującego shooterka, mogłem jedynie podziwiać prezentację przedstawiającą niektóre z ciekawszych aspektów gry.

Jak przystało na prawdziwego FPPa XXI wieku, mamy tutaj amerykańskiego herosa i złych terrorystów, których trzeba spacyfikować. Widząc w akcji arsenał, jaki będziemy mieli do dyspozycji w Black, z ręką na sercu mogę obiecać, że pacyfikacja na pewno przebiegnie sprawnie. Różnego rodzaju karabiny, pistolety oraz strzelby wyglądają naprawdę fachowo, a oczkiem w głowie twórców gry jest jak najwierniejsze oddanie zniszczeń dokonywanych przez pociski. I faktycznie, można było zobaczyć jak trafione samochody wylatują w powietrze, mniejsze przedmioty ulegają zniszczeniu, a szczątki ścian fruwają po pomieszczeniach wzbijając tumany pyłu utrudniającego widoczność.

Kiedy pojawi się grywalny kod gry, nie odmówię sobie wrzucenia granatu do wieżowca i obserwowania, jakie spustoszenia sieje od środka, wybijając kolejno szybę po szybie, a następnie wyrzucając na zewnątrz zawartość wnętrza. Nie odmówię sobie także intensywnego prucia z karabinu po wszystkich wrakach samochodów, ścianach i szybach. Ot tak, dla samej radości niszczenia.

Black jest tytułem, w którym ciągle coś eksploduje lub rozpada się na drobne kawałeczki, a w radiu słyszymy paniczne komunikaty. Pięęęęękne, choć nieodłącznie kojarzy się z Killzone.

W końcu szykuje się konsolowe FPP, w którym ciała zabitych przeciwników nie znikają w nieznanych okolicznościach, a zgodnie z realiami zostają tam, gdzie ich byli już teraz właściciele przenieśli się do krainy wiecznych łowów. Mało tego. Nareszcie pojawił się konsolowy shooter, który przedkłada akcję nad zbędną fabułę i zarządzanie drużyną.

O tak. Black stawia na czystą akcję, non stop pędzi do przodu – zlikwidowano nawet przeładowywanie broni, bo to także w jakiś sposób wpływa na spowolnienie rozgrywki. Gigantyczne wrażenie wywarła na mnie scena, podczas której bohater wystrzelił pocisk w stojącą nieopodal świątynię. Najpierw prysnęły szyby, potem konstrukcją wstrząsnęła eksplozja, a na ulicę zaczęły sypać się kawałki ścian.

Natomiast cały pokaz zakończył się akcją, w której nasz żołnierz oddał serię w kierunku zapalonego wraku samochodu... Sposób w jaki eksplozja wstrząsnęła ekranem jest absolutnie bezkonkurencyjny! Czuć power, czuć go tak, że nie oddycham!

Zdejmując chwilowo różowo okulary, wspomnę, że gra przeznaczona będzie prawdopodobnie jedynie dla samotnego gracza. Gra ukończona jest w 20 procentach. Ale wierzę, że to będzie megahicior. ■

■ Neversoft [PS2, Xbox, GCN, Xbox 360]

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Założę się, że w którymś z zachodnich magazynów o grach video prędzej czy później ktoś opisze nowego Tony'ego następującym hasłem: THPS goes GTA! Nic w tym zresztą dziwnego, gdyż ja również odniosłem podobne wrażenie po kilkudziesięciu minutach spędzonych z tą grą.

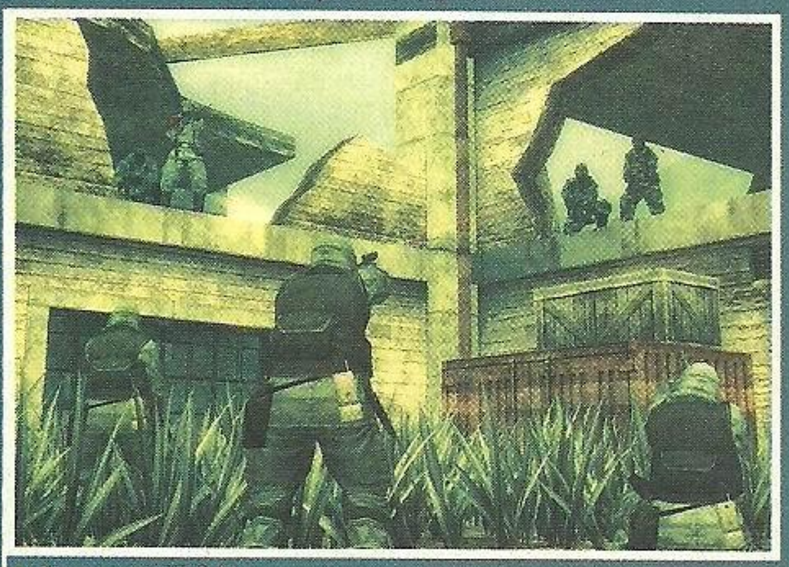
Jedno, ale za to ogromne miasto, mnóstwo możliwości kreacji postaci, niemal całkowity brak loadingów oraz niespotykana do tej pory w serii swoboda, to tylko niektóre z elementów od razu przywodzących na myśl GTA. No dobra, a jakie wrażenia z samej gry? Bardzo pozytywne, choć grając przeżywałem gigantyczne deja vu! Znowu wcielamy się w nikomu nieznanego skejcika, którego marzeniem jest sława i szacunek, a prawdziwi zawodowcy stanowią jedynie tło dla naszych poczynań i pojawiają się tylko przy okazji jakichś istotnych zwrotów akcji.

W tej odsłonie gry rozbijamy się po rozległym Los Angeles z lat osiemdziesiątych i tradycyjnie wykonujemy przeróżne zdania. Na desce śmiga się tak, jak zawsze – intuicyjnie, efektownie, szybko i po prostu niezwykle przyjemnie! Naturalnie tym razem możemy wykonywać znacznie więcej tricków niż dotychczas. Nie miałem jednak okazji wskoczyć na BMXa, który jest drugim równoprawnym środkiem transportu.

Grafika wygląda dobrze jak zawsze, ale jakiegoś specjalnego skoku jakości nie zaobserwowałem. Nic zresztą dziwnego – Neversoft już przy okazji THUG2 wycisnął z PS2 wszystkie soki, a nieco ładniejszych tekstur na Xboksie nawet nie liczę. O wersji na X360 żal w ogóle wspominać – jest to zdecydowanie jedna z najmarniej prezentujących się gier next-gen, jakie widziałem.

Z drugiej strony, na zdecydowany plus należy zaliczyć ogromną płynność rozgrywki oraz to, że nie uświadczymy tutaj żadnych loadingów. Po wskoczeniu na deskę, gra nawet przez chwilę nie każe nam grzebać się w jakichś menusach leniwie doczytując dane. Wszystkie czynności, takie jak: zakupy, modyfikowanie wyglądu, interakcja z innymi bohaterami itp. wykonywane są w locie, podczas samej gry.

Co z tego, że nowy TH to wciąż bardzo podobna do swych poprzedniczek gra o deskorolce? Przecież o to właśnie chodzi! Ja w każdym bądź razie po tym krótkim spotkaniu z kolejną odsłoną sagi Neversoftu wiem już, że American Wasteland nie zawiedzie prawdziwych fanów. ■



■ Konami [PS2]

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Spodziewaliśmy się, że Kojima (jak zwykle) nie umieścił w Snake Eater wszystkiego, co chciał przekazać światu i zaprezentuje rozszerzoną wersję trzeciego MGSa (tak, jak było w przypadku Sons of Liberty i Substance). No i faktycznie, tak też się stało – Hideo Kojima pokazał Subsistence.

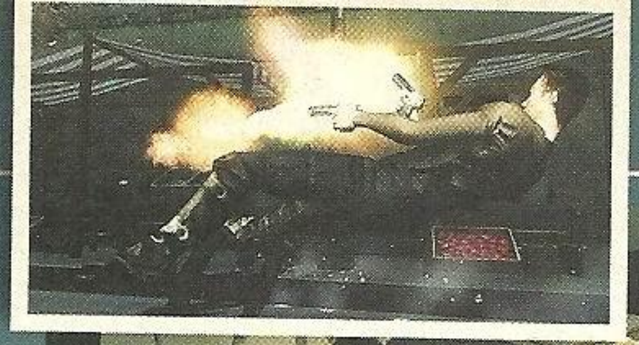
Gra zaoferuje kilka miłych dodatków dla fanów Snake'a. Jeśli ustawienie kamery było dla Was niewygodne, pojawi się nowe i tym razem MGS będzie wyglądać jak normalny TPP – akcja pokazana zostanie zza pleców bohatera. To raz. Dwa – tryb online dla sześciu osób i dwa rodzaje zabawy. Team Battle podzieli graczy na walczące ze sobą grupy, zaś Snake vs. Enemies polegać będzie na zabawie w „kotka i myszkę", ale Kojima-san nie chciał zdradzić więcej szczegółów. Powiedział tylko, że najważniejszy w tym trybie będzie Camo Index. Prawdopodobnie chodzi o to, że jedna osoba kieruje Snejkiem i ukrywa się przed szukającymi jej innymi graczami. Wiadomo, że dostępne będą wszystkie bronie ze Snake Eatera i da się wykorzystać techniki CQC przy spotkaniu z przeciwnikiem twarzą w twarz. Pozostałe dodatki to takie drobnostki jak: Secret Theater pozwalający obejrzeć wszystkie filmiki parodiujące Snake Eatera, które jakiś czas temu widniały na stronie Konami; Duel Mode pozwoli zmierzyć się ze wszystkimi bossami; More Monkeys to po prostu jeszcze więcej misji Snake vs. Monkey, a More Paint to bonus dla Amerykanów, którzy nie mogli pomalować Snake'a w narodowe barwy. Ostatnim dodatkiem będzie Old-School, czyli nic innego jak oryginalny MSXowy Metal Gear i Metal Gear 2. ■

■ Crystal Dynamics [PS2, Xbox, Xbox 360, PC]

TOMB RAIDER: LEGEND

Jedyne, co zobaczyliśmy po przybyciu na zamknięty pokaz Eidosu, to krótki, niegrywalny trailer. Panna Croft wyrusza na kolejną przygodę w celu odzyskania starego artefaktu, a na jej drodze stanie banda oprychów dowodzona przez starszego gościa uznawanego do niedawna za zmarłego. Phe. Bohaterka, obowiązkowo z dwoma gnatami w dłoniach, odwiedzi grobowce, przebije się przez dżunglę oraz trafi na zaśnieżone, górskie tereny. Na graczy czeka komplet misji w Afryce, Himalajach, Rosji, Peru, Boliwii oraz kilku innych miejscach świata.

Rozgrywka ma być zbliżona do tej znanej z pierwszej części gry, co oznacza, że sporo uwagi poświęcono akrobacjom, a strzelanie zejdzie na nieco dalszy plan. Lara wykaże się niezwykłą siłą i zwinnością – zwisanie z półek skalnych, przeskakiwanie z nich na słupy (i w drugą stronę) oraz bujanie się na linach, to tylko część tego, co zaprezentuje bohaterka po liftingu. Jej ruchy wyglądają bardzo płynnie i... kobieco. Nie zabraknie również elementów skradanki. TR: Legend śmigać ma na silniku Project Snowblind i z całą pewnością można się spodziewać mnóstwa bloomu, realistycznie wyglądającej wody i ognia. Do tego dojdzie fizyka na najwyższym poziomie. ■



Shiny [PS2, Xbox, PC]

THE MATRIX: THE PATH OF NEO

Nad tą grą Shiny pracuje już osiemnaście miesięcy i, jak mówią autorzy, będzie ona tym, czym tak naprawdę miał być Enter the Matrix. Głównym bohaterem opowieści zostanie oczywiście Neo, natomiast wszystkie wydarzenia znane z filmowej trylogii będą ukazane z jego perspektywy. Ciekawostką jest to, że specjalnie na potrzeby tej gry Wachowscy napisali zakończenie, które według szefa Shiny jest o wiele lepsze niż to znane z *Matrix: Revolutions*.

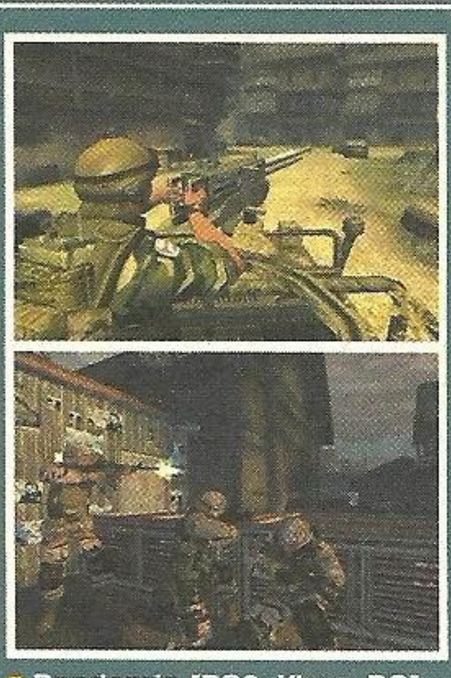
Na E3 zaprezentowano dwa grywalne poziomy (wersja PS2). Pierwszy to doskonale znana scena z holu, w którym Neo i Trinity rozbili w pył uzbrojony po zęby oddział specjalny, a drugi, to pokój treningowy zwany „samurai winter". Co ważne – akcja w holu trwa znacznie dłużej niż w filmie, a Neo naprawdę można zmusić do tych szczękopadnych akcji, które oglądaliśmy na srebrnym ekranie. Bieganie po ścianach, atakowanie przeciwników klasycznym kung fu, zwalnianie czasu, widowiskowe akrobacje – po prostu niczego tu nie zabrakło.

Akcja ukazana jest z perspektywy trzeciej osoby, a bohaterem steruje się standardowo, choć nieco chaotycznie – lewy analog służy do poruszania, prawy do obracania kamerą, L1 włącza tryb „focus" pozwalający zalockować się na przeciwniku, a także zwolnić czas, chociażby w celu uniknięcia kul. R1 to oczywiście strzał, trójkąt zaś odpowiada za atak, a przytrzymany chwilę posłuży jako blok. X to skok, kółko pozwala chwycić wroga – można później wyprowadzić jakąś kombinację i boleśnie go obić. W pełnej wersji da się też latać oraz wskakiwać w przeciwników i rozsadzać ich od środka.

Jatka w holu była bardzo ostra, klimat zupełnie jak z filmu, tyle, że Trinity słabo sobie radziła z przeciwnikami i trzeba było samemu zdjąć większość z nich. Cóż, konsola nie załatwia za nas niczego – w końcu to ścieżka Neo. Nie zabrakło akcji z akrobatycznym podnoszeniem broni z ziemi (bohater trącił ją nogą, a ta sama wpadła mu w łapy), dało się też walczyć wręcz. Klepanie trójkąta sprawiało, że Neo wyprowadzał kolejne serie, a zmiana celów w locie pozwalała na płynną walkę z kilkoma przeciwnikami naraz. Ciekawe jak to będzie wyglądać, gdy bohater zmierzy się z setką Agentów Smithów...

Poziom treningowy to inna bajka. Ogród japoński i Neo dzierżący w ręku katanę. Walki toczyły się z kilkoma samurajami, którzy okazali się być bardzo wymagającymi przeciwnikami. Każdego można było efektownie wykończyć, zmuszając do klęknięcia i następnie skracając nieszczęśnika o głowę. Przewrażliwionych uspokajam. Nie ma tu krwi. Zamiast niej jest kod Matrixa. Przyznam, że zabawka jest naprawdę dobra, choć momentami trudno się zorientować w wydarzeniach.

Graficznie nowy Matrix prezentuje się nieźle i jest absolutnie płynny. Kupa efektów takich, jak odbicia i bloom mogą tylko cieszyć. Zdecydowanie, Path of Neo było najciekawszym tytułem zademonstrowanym przez Atari. ■



Pandemic [PS2, Xbox, PC]

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Jako że odgłosy strzałów i wybuchów działają na mnie niczym magnes na żelazo, niemal biegiem wpadłem na stanowisko, gdzie, sądząc po odgłosach, trwała regularna wojna.

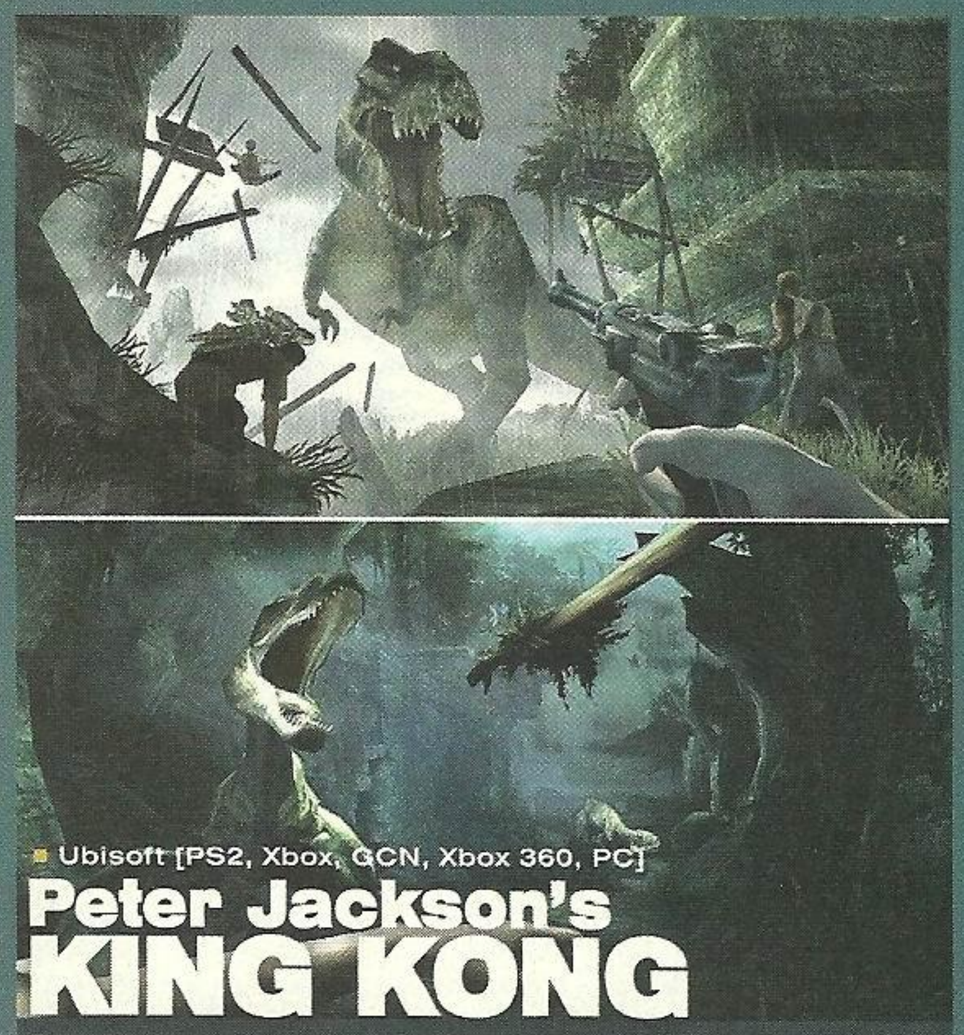
Przyczyną całego zamieszania okazał się Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, czyli taktyczna strzelanka wprost od twórców uwielbianego przeze mnie Mercenaries. Druga część, i tak już przecież niezłej gry, zapowiada się jeszcze lepiej, a wprowadzone przez autorów zmiany prezentują się wyśmienicie. Chcieliście lepszego i nieskryptowanego AI przeciwników? No to macie! Chcieliście wcielić się w jednego z komandosów, a nie tylko wydawać drużynom komendy? No to teraz możecie! Marzyliście o większej swobodzie i jeszcze bardziej realistycznej grafice? Nie ma sprawy!

Już przy pierwszym kontakcie z FSW:TH widać, że chłopaki z Pandemic postarali się dopieścić swój produkt tak bardzo, jak to tylko możliwe. Żołnierzami steruje się bardzo intuicyjnie, gracz ma do swojej dyspozycji więcej komend, a dorzucono także możliwość korzystania z przeróżnych pojazdów i wykorzystywania ich do anihilacji wrogów.

Jak przystało na symulator prawego komandosa, gra nie pozwala nam bezkarnie zabijać niewinnych ludzi, a po każdej misji podsumowuje nasze osiągnięcia i wystawia ocenę.

Wersja testowa przeznaczona na Xboxa śmigała całkiem płynnie, a grafika prezentowała się bardzo przyzwoicie i nie miała nieprzyjemnej tendencji do zwalniania. Wrażenie robiły też obszerniejsze niż poprzednio poziomy, na których teraz znajduje się znacznie więcej kryjówek, a zarówno my, jak i nasi wrogowie, możemy prowadzić ostrzał z wyższych pięter budynków. Autorzy zapowiadają też świetny tryb multiplayer i chyba nie ma powodów, aby im nie wierzyć.

Ogólnie rzecz biorąc, teraz gra jest nieco prostsza, a połączenie podejmowania taktycznych decyzji z fachową strzelanką wyszło temu tytułowi na dobre. Warto czekać, choć trzeba mieć na względzie, że w dalszym ciągu jest to gra o stosunkowo skomplikowanym, jak na konsole, sterowaniu. ■



Ubisoft [PS2, Xbox, GCN, Xbox 360, PC]

Peter Jackson's KING KONG

Domyślacie się oczywiście, że jest to gra oparta na filmie, a współpracuje przy niej zarówno sam Peter Jackson, jak i twórca Raymana – Michel Ancel, z którym miałem okazję przeprowadzić krótką, przesympatyczną rozmowę. Silnikiem King Konga jest aplikacja, która napędzała dotąd grę Beyond Good and Evil, oczywiście po przystosowaniu jej do dzisiejszych wymogów. Po tym, co widzieliśmy w BG&E, i co zaprezentowano na E3, jesteśmy gotowi w to uwierzyć. Co dziwne – o King Kongu mówi się, jako jednym z pierwszych tytułów nowej generacji, jednak tak naprawdę, powstaje z myślą o PlayStation 2, Xboksie i GCN.

Sama gra składa się z dwóch części. Pierwszą jest strzelanka FPP, w której na świecznik idzie filmowy bohater Jack Driscoll, a druga to TPP z samym King Kongiem w głównej roli. Gra pokazywana była jedynie w postaci filmu, ale muszę przyznać, że zrobił on cholernie dobre wrażenie na ludziach, którzy stali godzinę w kolejce, aby go obejrzeć. Driscoll wraz z kilkoma innymi rozbitkami trafia na wyspę, na której zatrzymał się czas. Wiecie co to oznacza? Ano to, że jest zamieszkana przez velociraptory, t-rexy, ogromne goryle oraz tubylcze plemiona modlące się do tych bestii. Oczywiście Peter Jackson dysponuje dziś nieprawdopodobnym budżetem i technologią, dlatego w jego filmie pojawi się istne zatrzęsienie dinozaurów. A gra podąży dokładnie tą samą ścieżką.

Akcja zaczyna się w momencie kiedy King Kong zabiera ze sobą ofiarowaną mu blond piękność, a bohater wraz z kilkoma innymi osobami ucieka z wioski wrogo nastawionych tubylców i przedziera się przez dżunglę. Dalej walczy włócznią z velociraptorem i płynie tratwą aż do miejsca, w którym dopadają go dwa t-rexy. Tam z opresji ratuje go King Kong.

Już teraz można zachwycać się naturalnymi ruchami postaci, ich świetnie wyglądającymi twarzami i poziomem szczegółów upchniętych zarówno na modelach bohaterów, jak i wielkich bestii. Otoczenie prześliczne – dżungla, skały, gęsto zarośnięte miejsca, a do tego unosząca się nad tym wszystkim delikatna mgiełka. Efekt promieni słonecznych próbujących przebić się przez drzewa i mgłę nadaje niespotykanego klimatu. Nigdzie indziej nie oddano też tak dobrze uczucia wszechobecnej wilgoci. Zwierzęta zamieszkujące wyspę nie tylko polują na bohatera i jego kompanów, ale też rzucają się na siebie wzajemnie. Widać, że to miejsce jest zamieszkane przez bestie, które kierują się pierwotnymi instynktami.

Ale i tak najlepszy jest King Kong. Gigantyczny goryl porusza się bardzo naturalnie (o ile można tak powiedzieć o wyimaginowanym potworze), pokryty jest najwyższej jakości teksturami i wygląda naprawdę groźnie. I prawidłowo, bo jest on cholernie potężną bestią – potrafi nie tylko uderzyć z sierpa i poprawić z backhandu, ale także walnąć w ziemię na tyle mocno, że wszystko dookoła się trzęsie. Kong jest też strasznie brutalny – ogromne wrażenie zrobił na mnie widok szczęk t-rexa rozrywanych bez wysiłku przez futrzastego bohatera. Ostro!

Skoro gra pilnie trzyma się wydarzeń z dużego ekranu, zapytałem Ancela, czy akcja przeniesie się w pewnym momencie z dżungli do miasta. Jedyną odpowiedzią był szeroki uśmiech. Czyli tak, zapewne. Ancel nie chciał jednak zdradzić mi zakończenia filmu, mimo, iż zna przecież scenariusz na wylot. Ciekawe czemu, hehe.

I jeszcze jedno. Film trwać będzie dwie godziny, a gra na jego podstawie – minimum dwadzieścia, Ubi zapowiada więc wątki i akcje, których próżno by szukać na ekranie. ■

E3 NEWSFLASH!

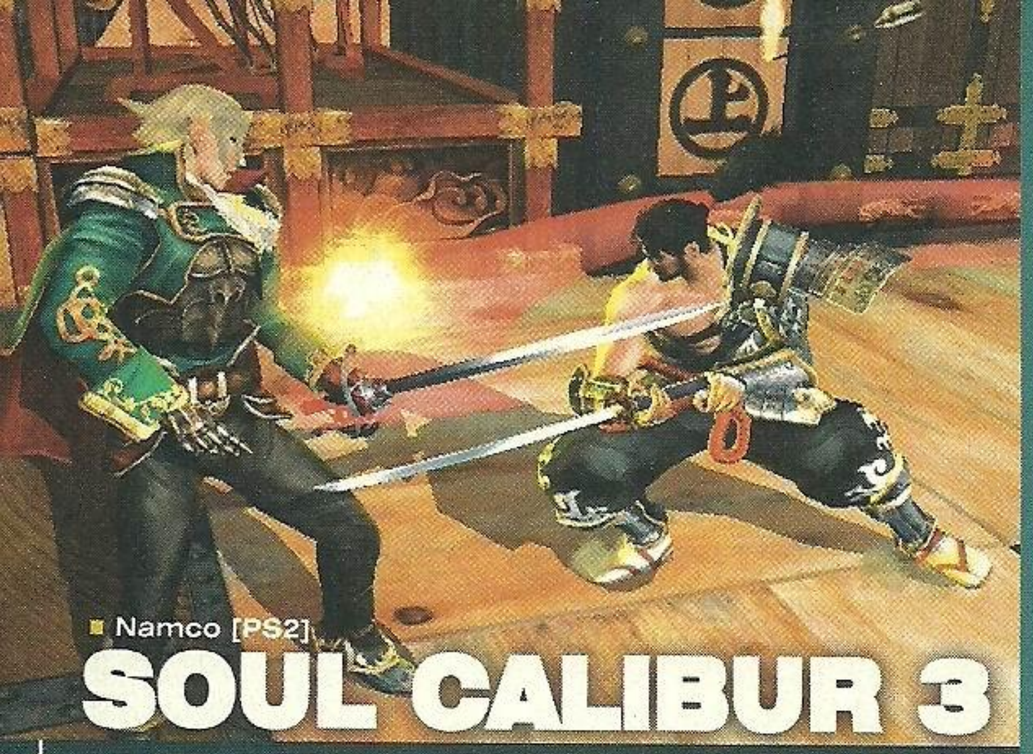
Halo kontra PS3
W wywiadzie dla magazynu Time Bill Gates powiedział, że Halo 3 nie będzie tytułem startowym Xbox 360, a uderzy wraz z drugą generacją gier na tę konsolę, czyli gdzieś na wiosnę przyszłego roku. Akurat wtedy, kiedy premierę będzie mieć PS3. Ciekawe, jak wypadnie zderzenie najważniejszej i najlepiej sprzedającej się serii na Xboxa z nową konsolą Sony?

Capcom i PSP po raz pierwszy
Druga flagowa mordobitka Capcomu (po DarkStalkers) uderzy na PSP. Street Fighter Alpha zaoferuję między innymi „network versus", ale nie wiadomo, czy chodzi o rozgrywkę online, czy też offline w trybie Ad-Hoc. Będzie jeszcze „Battle Mode", ale nie znamy żadnych szczegółów. Trailery gry pokazują płynne i szybkie ruchy postaci, a do tego solidną animację. Premiera nie wcześniej niż zimą.

Po raz drugi
Monster Hunter także zmierza na PSP. Ma to być podrasowana wersja Monster Hunter G, a najciekawszym elementem będzie możliwość wyhodowania własnego stwora, a następnie skorzystanie z jego pomocy w walce. Autorzy zapowiadają, że świat gry zamieszkiwać będą ogromne (do pięciu razy większe od bohatera) stwory. Niestety, nie będzie można grać online. Tylko multi Ad-Hoc dla czterech graczy.

I po raz trzeci
Viewtiful Joe: VFX Battle uderzy na PSP i GameCube. Będzie to mordobicie osadzone w realiach gry i serialu o szalonym Jerzym. Powrócą tak znane postacie jak: Joe, Captain Blue, Alastor oraz Sylvia. Czterech graczy zmierzy się w trybie multiplayer w trybie Ad-Hoc. Oprawa gry pozostanie niezmieniona - grafika 2D, całość wyglądać będzie jak scrollowane mordobicie. Do tego dojdzie interaktywne otoczenie

Jack Sparrow w Kingdom Hearts
Jack Sparrow, postać znana z filmu *Piraci z Karaibów*, pojawi się w drugiej części Kingdom Hearts. Nie wiadomo jednak, czy będzie miała twarz Johnny'ego Deppa.



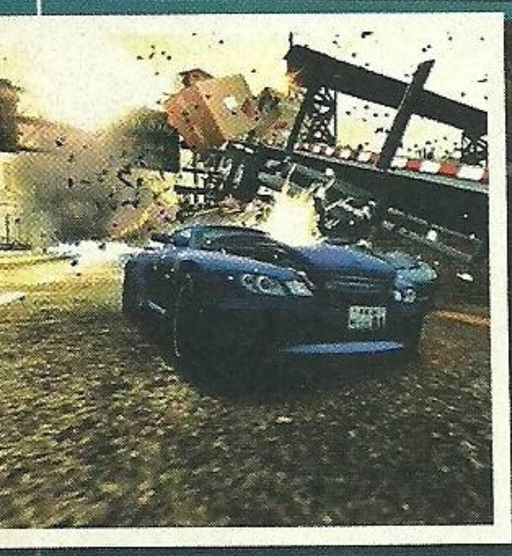
Namco [PS2]

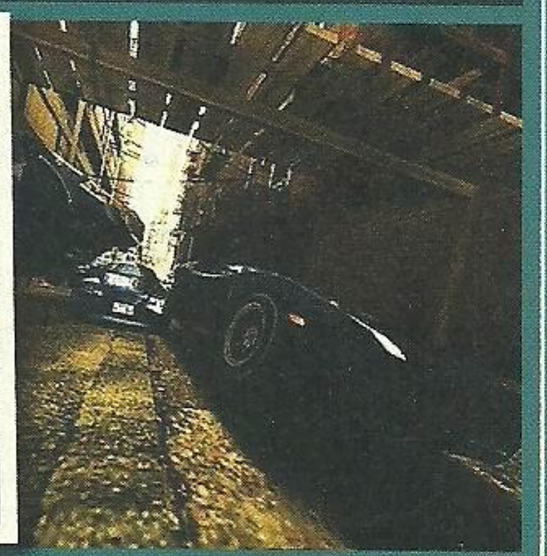
SOUL CALIBUR 3

Namco zaprezentowało w akcji trzeciego Soul Calibura i jak łatwo się domyślić, nie różni się on na pierwszy rzut oka od poprzedniej części. Na przykładzie Mitsurugiego, który był jedną z dwóch grywalnych postaci, można powiedzieć, że większość ciosów pozostała bez zmian, a tylko część z nich ma odrobinę mniejszy, bądź większy zasięg. Ogólnie jednak, jeśli wymasterowaliście drugiego Calibura, szybko i bezproblemowo przeskoczycie na trójkę. Oprócz przepakowanego (jak zawsze) ronina, można było sprawdzić w akcji „siostrę Linka", czyli Tirę, i trzeba powiedzieć, że jej styl walki jest po prostu dziwaczny. Dziewczyna, w przeciwieństwie do pozostałych postaci żeńskich znanych z poprzednich części serii, jest po prostu wolna i dosyć toporna w sterowaniu, ale za to bardzo silna. Łączy mocne ataki w mordercze kombinacje, przed którymi naprawdę ciężko się obronić. Inne nowe postacie nie były jeszcze grywalne, ale można było rozegrać kilka szybkich meczy Kilikiem (wyłącznie w single player) oraz zmierzyć się z Zasalamelem. I tu ponownie Namco zaskoczyło – zakapturzony koleżka okazał się bardzo szybkim wojownikiem. Potężne uderzenia miksuje błyskawicznie z szybkimi, czym potrafi zaskoczyć każdego nieprzygotowanego gracza.

Nowy Calibur prezentuje się bardzo ładnie, powiedziałbym nawet, że jeszcze ładniej od poprzednika. Spora w tym zasługa pięknego oświetlenia i niebanalnych aren – na przykład wnętrza wielkiego zegara, które żyje mechanicznym życiem, czy też tratwy płynącej z ogromną prędkością po wielkiej rzece. Również animacje postaci są bardziej naturalne niż poprzednio. No i śmiga w stałych sześćdziesięciu klatkach animacji.

Namco zaprezentowało kilka trybów, w tym Tale of Souls, podobne do Weapon Master Mode, tyle że samemu można decydować jak potoczą się losy postaci. Zakończenie dla każdego „fajtera" jest jedno, ale droga do niego dowolna. Po prostu przed każdą walką (a także po) pojawia się alternatywa, pozwalająca zdecydować, co robić dalej. Oprócz tego, w grze znajdą się tryby Chronicle of the Sword, World Competition, Soul Arena, Shop, Museum i Character Create, gdzie można będzie stworzyć własnego wojownika, a później sprawdzić się w normalnym turnieju. Sklep i muzeum napakowane będą filmikami, artworkami i różnymi dodatkami, ale Namco pod tym względem zawsze było hojne.





Criterion [PS2, Xbox]

BURNOUT REVENGE

...jest fantastyczny. Traffic Attack to naprawdę udany patent. Kiedy zaatakujecie na trasie cywilne auto, natychmiast pojawi się specjalny stoper odliczający czas do zera. Kiedy osiągnie kres – Wasza fura eksploduje. Jak przedłużyć czas? Oczywiście rozwalając najbliższy pojazd. A potem następny i następny. Dzięki temu licznik bezpiecznie oddala się od zera.

Bardzo fajnie, że odtąd możliwe jest także niszczenie samochodów cywilnych (nie tylko przeciwnika), ale jedynie w momencie, gdy pędzą w tym samym kierunku, co my. Czołowe zderzenie z nadjeżdżającym wozem zawsze skończy się dla nas kraksą, podobnie jak wjechanie w tira lub ciężarówkę. „Chcieliśmy, aby ta odsłona serii koncentrowała się na agresji, wymuszała walkę na trasie, zmuszała Was do rzeczy, do których trójka nie potrafiła." – powiedział producent Burnout Revenge.

I słusznie. Można tłuc cywilne pojazdy, odpalać miażdżący crashbreaker, ilekroć uderzycie w pobocze, a także zarabiać punkty agresji. Grafika może nie prezentuje się lepiej, niż w poprzedniej części gry, ale przeszła maleńki redesign, dzięki któremu wygląda mrocznie, mniej cukierkowo i znacznie bardziej intrygująco. Zauważcie, że Burnout 3 toczył się głównie w jasne, słoneczne dni. Tym razem będzie agresywnie i mniej wesoło. Sterowanie pozostało bez zmian. Xboxowcy nadal dodają gazu prawym triggerem, a ps-dwójkowcy przy pomocy „iksa". Revenge wygląda świetnie i (w moim przekonaniu) jest ulepszoną wersją zabawki sprzed roku. Jeśli ciągle Wam mało tej gry, Burnout Revenge będzie bardzo dobrym wyborem. ■

Int. Systems [GCN]

FIRE EMBLEM

Jeśli nie spodoba Wam się nowe wcielenie Advance Wars na GCN, Nintendo szykuje dla Was Fire Emblem: Path of Radiance (wcześniej Trail of the Flame).

Zasady rozgrywki na dużej konsoli są niemal identyczne jak na GBA, czyli mamy do czynienia z jednym z najlepszych systemów strategii turowych, jaki widziały konsole. A do tego sporo elementów RPG.

Przebieg gry jest dość schematyczny: po każdej misji następują dialogi, z których wyłania się następny cel i dalej jest już kolejna bitwa. I tak w kółko, jednak w praktyce nie jest to żadna wada.

Fabuła gry przedstawiana jest w dwojaki sposób. Pierwszy, znany z GBA, to wspomniane rozmowy, podczas których obserwujemy ręcznie rysowane tła i postacie. Jednak wraz z przesiadką na mocniejszy sprzęt, doszły najwyższej klasy prerenderowane przerywniki. Utrzymane w mangowym stylu, świetnie wyreżyserowane, okraszone wzniosłą muzą tworzą niepowtarzalny nastrój, doskonale znany fanom serii. Historia i misternie budowany klimat fantasy to bardzo ważne elementy każdego Fire Emblem.

Gracz dowodzi kompanią wojowników, która zazwyczaj z rozdziału na rozdział (bo na takowe podzielona jest gra) się powiększa. Pole bitwy podzielono na kwadraty, po których przesuwamy swoich wojowników. Każdy bohater Fire Emblem jest unikalny, opisany własnymi statystykami, historią i tak dalej – nie ma tu miejsca na mięso armatnie. Co więcej, raz poległy członek drużyny nie odradza się w kolejnej misji.

Obowiązkowo w Path of Radiance znalazł się rozwój postaci, co dodaje zabawie głębi. Walki toczą się zazwyczaj nie w szczerym polu, ale w miastach, wsiach bądź zamkach. Tamtejsze budynki nie służą na szczęście za tło – często można znaleźć w nich przydatny ekwipunek albo cenną radę przychylnego mieszkańca. A czasem nawet nowego sprzymierzeńca.

Fire Emblem: PoR nie ma na celu rewolucjonizować serii, tylko przenieść ją na nową platformę, dlatego niewiele tu prawdziwych innowacji. Mimo to nie zabrakło nowych klas wojowników, przedmiotów i zaklęć. W finalnej wersji doświadczymy też pełnego dubbingu, którego na E3 niekiedy brakowało. ■

Capcom [PS2]

OKAMI

Wiecie, że Okami tworzy Clover Studio – ekipa stojąca za Viewtiful Joe? Kochamy Joego i prawdopodobne, że nie mniejszym uczuciem obdarzymy Issuna, przebudzonego ze snu boga, który wcielił się w postać białego wilka. Po co? Żeby uratować świat oczywiście.

Takiego cel-shadingu jeszcze nie było. Całość wygląda jakby była namalowana pędzlem na papierze czerpanym, co sprawia, że aż ciężko się nie zachwycić. Mało tego, kontury obiektów trzęsą się i nieznacznie zmieniają kształt, przez co gra wygląda, jakby była rysowana na bieżąco. Świetnie wygląda też ścieżka, po której przebiegł Issuna – cała pokrywa się kwiatami, które następnie więdną.

Demo zaprezentowane na E3 pozwoliło sprawdzić w akcji podstawowe ruchy Issuna. Wilk potrafi biegać, uderzyć łapą, wyczesać z głowy, a także wskoczyć na ścianę. Takie standardowe akcje. Za to zupełną nowością jest magia, którą posługuje się bohater. Do dyspozycji dostanie on gigantycznych rozmiarów pędzel zwany Celestial Brush. Dzięki niemu da się stworzyć nowe przedmioty (taki japoński zaczarowany ołówek). Nie ma mostu? Spoko, można domalować. Rzeka za głęboka? Jedno maźnięcie pędzlem i jest płycej.

Do menu malowania wchodzi się po wciśnięciu R1. Akcja się zatrzymuje i pojawia się ogromny pędzel, którym sterujemy przy pomocy analogowej gały. Celestial Brush nie tylko pozwala tworzyć, ale także niszczyć, dzięki technice „slash". Przejście zagradza ogromny kamień? Jedno pociągnięcie pędzlem i już go nie ma. Podobnie w walce – łącząc zwykłe ciosy z malowaniem tworzy się mordercze kombinacje. Osłabionych przeciwników da się też przepołowić. Trzeba tylko w odpowiednim momencie wykonać właściwy ruch pędzlem i po kłopocie.

Walki były bardzo przyjemne i szybkie, choć póki co, nieco zbyt łatwe. Pewnie dlatego, że przyzwyczaiłem się do wysokiego poziomu trudności w VJ. Więcej kłopotu sprawiało mi malowanie konkretnych kształtów, niż tłuczenia wroga. Natomiast kamera sprawnie i z dystansu pokazywała akcję, więc nie można na nią narzekać. Miodzio.

W tej chwili Okami skończone jest w trzydziestu procentach, co oznacza, że na premierę poczekamy aż do następnego roku. Ale warto. Jaka inna gra ma za bohatera wilka, pod którego łapami wyrastają kwiaty? ■

Kuju/Nintendo [GCN]

BATTALLION WARS

Na poprzednim E3 Battallion Wars nazywało się Advance Wars: Under Fire. Zmiana tytułu jest w pełni uzasadniona, albowiem gra ma bardzo niewiele wspólnego z odsłonami na konsole przenośne. Nie jest to już strategia turowa, a kompilacja RTSa i shootera TPP z domieszką elementów taktycznych.

Gracz ma możliwość kierowania każdą jednostką, nieważnie czy to żołnierz, czołg bądź jeep (w sumie ponad dwadzieścia rodzajów). W dowolnej chwili może się przełączyć pomiędzy nimi, a kamera sprawnie podąży za sterowanym w danej chwili obiektem. Lewy spust odpowiada za lockowanie się na celu, prawy za strafe lub unik. Sterowanie jest bardzo przyjazne graczowi i nie ma problemów z okiełznaniem tego wszystkiego. Nawet pojazdami kieruje się łatwo, choć w przypadku ciężkich machin może nawet zbyt łatwo. Trzeba jednak pamiętać, że nie jest to żadna symulacja, tylko lekko cartoonowa pseudo-wojna.

Aspekt strategiczny w Battallion Wars mocno się skurczył, ale nie zanikł całkiem. Za pomocą C-sticka wydaje się proste komendy, typu „idźcie za mną", „atakujcie" czy „utrzymajcie pozycję". Rozkazy można przekazać zarówno całej armii, jak i poszczególnym jednostkom.

Udostępnione demo zawierało trzy misje, z których dwie pierwsze nie były zbyt skomplikowane. Przez większość czasu parło się naprzód, a rozkazy zlecały po prostu rozwalenie wszystkiego, co wrogie. Jednak już w trzeciej należało między innymi zdobyć bazę wroga, a wyznaczone zadania zaliczać w odpowiedniej kolejności. Developer obiecuje, że gotowy produkt zawierał będzie ponad dwie dziesiątki misji, w tym szpiegowskie. Niestety, prawie na pewno nie otrzymamy trybu multiplayer, które wcześniej był potwierdzony. Nieodżałowana strata. ■

■ EA [PS2, Xbox, Xbox 360, PC, PSP]

THE GODFATHER

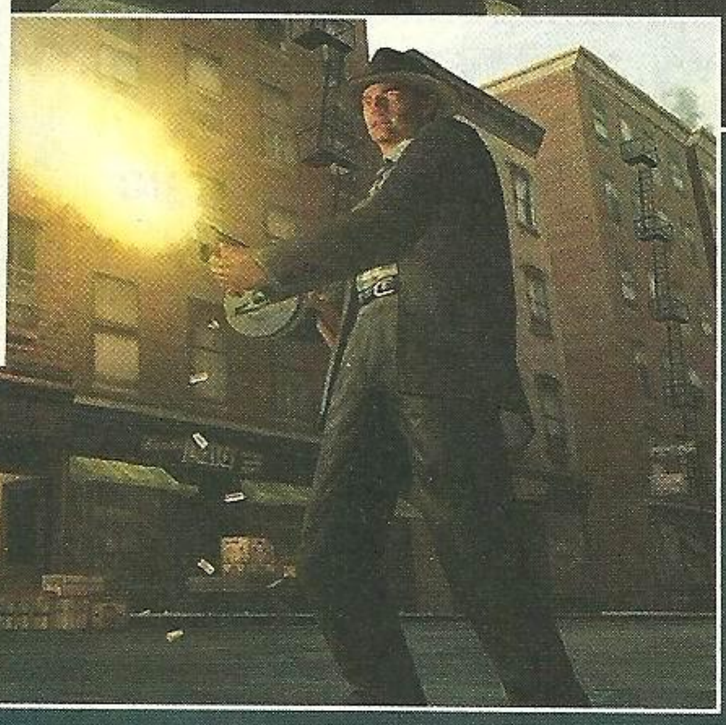
Miałem okazję sprawdzić w akcji The Godfather na Xboksie i X360. Na nowej konsoli Microsoftu gra prezentowała się rewelacyjnie pomimo tego, że był to dość wczesny kod i ulice Nowego Jorku były niemalże puste. Za to animacja twarzy postaci wyglądała po prostu obłędnie.

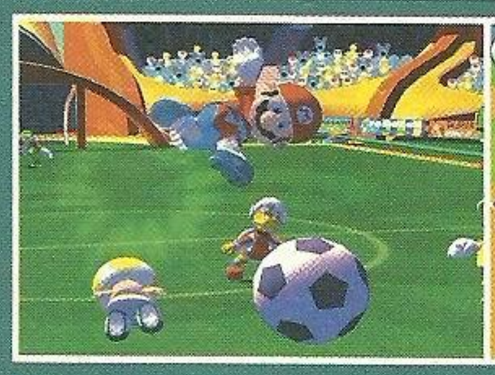
Na obicie czekało kilku zbirów. Każdego dało się namierzyć – na ciele przeciwnika pojawiała się siatka i można było wybrać część ciała, w którą chciało się strzelić. Skuteczność zależała od tego, jak długo i z jakiej pozycji się mierzyło i czy bohater był w ruchu. Dało się bez problemów zasadzić efektownego headshota albo przestrzelić kolano, a później brutalnie przesłuchać nieszczęśnika.

Gra ma być bardzo brutalna, choć autorzy zapewniają, że nie będzie w niej zbyt dużo krwi. Już teraz można było sprawdzić w akcji system walki nazwany „black hand". Pozwalał on zadawać ciosy z różną siłą, a także unikać ataków przeciwnika. Wystarczyło kilka odpowiednich ruchów prawym analogiem żeby bohater uciekł przed ciosami znacznie lepiej, niż robi to nasz ulubiony bokser Andrzej „nadzieja białych". Co ciekawe, podczas przesłuchania nie zawsze trzeba przeciwnika bić. W demie dało się zamachnąć i wstrzymać cios, by gość zmiękł i zaczął mówić. Oczywiście wcześniej należało zdobyć odpowiednio wysoki poziom respektu. Jeśli jednak ktoś woli być brutalny będzie mógł skorzystać z tego, że otoczenie naszpikowane zostanie punktami „context sensitive" – w danym miejscu da się wykonać jakąś akcję typu zrzucenie z dachu, czy rozbicie głowy przeciwnika o ścianę itp.

Nie można być jednak zbyt okrutnym – w demie zabicie niewinnego człowieka sprawiło, że bohaterem zainteresowała się policja, a mordowanie kolejnych członków innych gangsterskich rodzin zwiększało ilość punktów vendetty. Im było ich więcej, tym częściej składali nam wizyty uzbrojeni panowie.

Największą zaletą gry ma być swoboda podejmowania rozmaitych decyzji. Czasem zamiast kogoś zabijać lepiej przeciągnąć go na swoją stronę. Można na tym bardzo skorzystać – przecież zamiast uciszać gościa kontrolującego kasyna, lepiej sprawić, by pracował dla nas. Dynamika zabawy wraz z ogromnymi możliwościami kreowania wyglądu postaci, a do tego potężne miasto z ponad trzema setkami sklepów i lokali, do których będzie można wejść (bez żadnych loadingów) to coś, co może wypełnić pustkę po San Andreas. ■





■ Nintendo [GCN]

SUPER MARIO STRIKERS
MARIO BASEBALL
MARIO PARTY 7
DDR: MARIO MIX

Aż cztery nowe gry z Mario uderzą w tym i następnym roku na Kostkę. Niestety, żadna z nich nie jest tak oczekiwaną platformówką. Wszystkie poprzednie gry z hydraulikiem, niezależnie od gatunku, sprzedały się znakomicie, więc Nintendo chce pewnie zarobić maksimum kasy na powoli odchodzącej w cień generacji. I tak, jeszcze w tym roku dostaniemy piłkę nożną Super Mario Strikers, nad którą pracuje studio Next Level, odpowiedzialne między innymi za Sega Super Slam. Gra jest w bardzo wczesnym stadium developingu, ale zapowiada się chyba najlepiej ze wszystkich Mario-sportów. Na niewielkim boisku stają przeciw sobie dwie drużyny, składające się z kapitana („główne" postacie uniwersum jak np. Mario czy Donkey Kong), bramkarza oraz kilku identycznych zawodników. Sterowanie jest proste, co umożliwia niezwykle intensywną rozgrywkę. Na boisku ciągle coś się dzieje, zwłaszcza, że obowiązkowo znalazły się tu stricte nintendowe power-upy. Rozgrywka to połączenie mini-gry z Super Monkey Ball 2 i Tsubasy, czyli spora dynamika, super strzały i minimum taktyki. Gdyby zapomnieć o tych wszystkich nieudanych grach sportowych, do których wrzucono do tej pory hydraulika, to można by się nawet pokusić o stwierdzenie, że szykuje się nam gra z wielkim potencjałem w multiplayerze. Zobaczymy.

Kolejna pozycja nie jest już tak pro-europejska i nie wróżymy Mario Baseball powodzenia na Starym Kontynencie. Co innego na rynku amerykański i japońskim; tam produkcja Namco może osiągnąć sukces. Gra nie różni się specjalnie w założeniach od, powiedzmy, Mario Power Tennis. Wszystko opiera się na specjalnych odbiciach pałkarzy, rzutach w przypadku miotaczy oraz specjalnych stadionach. Jako że dyscyplina pokroju baseballa potrzebuje sporej liczby zawodników, Namco sięgnęło po wiele postaci Nintendo, których rola w poprzednich grach była marginalna, jak na przykład mieszkańcy Delfino Plaza. W sumie bejsbolistów jest pięćdziesiąt, a na dodatek każdy ma własne statystyki, kij i specjalne ruchy, więc na różnorodność nie można narzekać. Jeśli chodzi o boiska, to znalazły się zarówno normalne, jak i pełne pułapek, skrótów i przeszkadzajek. Rozgrywka na szczęście nie została pozbawiona niezbędnej dla tego sportu dozy taktyki, więc Mario Baseball powinien uszczęśliwić również bardziej zaawansowanych graczy.

Trzeciej pozycji z Marianem w tytule wszyscy się spodziewali, ale nikt jej nie chciał. Tak jest – Mario Party 7 nadchodzi. Podczas E3 udostępniono jedynie sześć mini-gier, które nie różniły się mechanizmami od tych z poprzednich części. W sumie ma ich być równo osiemdziesiąt. Wśród nich znajdą się także obsługujące Nintendo Mic, który dodawano do MP6 – akurat to się chwali, bo szkoda, by leżał bezużytecznie. Zupełną nowością są mini-gry umożliwiające zabawę ośmiu osobom! Zaprojektowano je tak, żeby na jednym padzie mogły grać dwie osoby; LAN jest niestety bardzo mało prawdopodobny. Mario Party 7 uderzy do sklepów w listopadzie i pewnie jak wszystkie poprzednie odsłony z miejsca stanie się komercyjnym przebojem.

Na koniec została nie lada ciekawostka – Dance Dance Revolution Mario Mix. Gra jest dokładnie tym, co sugeruje tytuł, czyli grą taneczną z pulchnym hydraulikiem. Nieodłącznym elementem tej pozycji jest naturalnie mata, która na pewno będzie sprzedawana w zestawie. Na wystawie DDR MM oferował tylko dziewięć utworów z dwudziestu pięciu, jakie mają znaleźć się w finalnej wersji. Zabrakło niestety jakichś powszechnie znanych kawałków, chyba żeby uznać za takowe motywy z gier Nintendo, które również rozbrzmiewały na stanowiskach z grą. Dbających o linię zainteresuje fakt, że Mario Mix zawiera tryb, w którym konsola wyświetla spalone w czasie zabawy kalorie. Jednak elementem, który może zadecydować o ewentualnym sukcesie gry, są mini-gierki. Wersja E3 pozwalała na zapoznanie się z dziewięcioma, a wśród nich była scrollowana platformówka. Intrygujący pomysł, nieprawdaż? ■

NEWSFLASH!

Square nie pokazało

Rok temu Square-Enix zaprezentowało w grywalnej formie Final Fantasy XII. Tym jednak razem fani obeszli się smakiem i obejrzeli tylko piękny filmik. Zeszłoroczny pokaz objawił fanom inny system gry, niż w dotychczasowych częściach, ale teraz autorzy potrzebują czasu, by dopracować wstawki filmowe i poprawić błędy, o jakich mówili gracze na poprzednim E3. Podobny los spotkał Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII – również nie była grywalna. Buuuuu...

Indy powróci

Indiana Jones powraca. Tym razem na nową generację konsol. LucasArts nie zdradza żadnych szczegółów, ale wiadomo, że nie obejdzie się bez realistycznej fizyki i sztucznej inteligencji na najwyższym poziomie. Gra trafi do sklepów w 2007 roku..

Ninja Gaiden na PS3?

Tomonobu Itagaki, szef Team Ninja powiedział, że na razie jest zbyt wcześnie, by jednoznacznie powiedzieć, czy Ninja Gaiden 2 trafi tylko na Xboxa 360. Ekipa nie wie jeszcze, czy chce tworzyć gry na PS3 i Revolution. Odpowiedź mają podać dopiero po zakończeniu prac nad DOA4. Poziom trudności w drugim NG ma być niższy niż w jedynce – mniej więcej taki, jak w Hurricane Pack.

W Pure na jednym UMD

Sony ogłosiło, że przyszłe gry na PSP będą miały opcję Game Sharing pozwalającą odpalić grę z jednego UMD na kilku konsolach. Na pierwszy ogień idzie europejski WipEout Pure. Część tytułów będzie miała tylko demko, ale to też całkiem przyjemna wiadomość.

Drugi Ac!d

Nowo utworzone Kojima Productions pracuje nad drugą częścią Metal Gear Ac!d (PSP). Grę tworzy ta sama ekipa, co poprzednio, z Shinitą Nojirim na czele. Ac!d 2 zaoferuje nowe karty i interfejs, poprawioną mechanikę oraz sterowanie. Całość ma być utrzymana w cel-shadowanej oprawie. Kojima mówi, że da się jakoś połączyć tę grę z MGS4 zmierzającym na PS3, ale nie chce zdradzać żadnych szczegółów. Nowy Ac!d ma być też odrobinę szybszy niż pierwsza część.

■ Kuju [PS2, Xbox, PC]

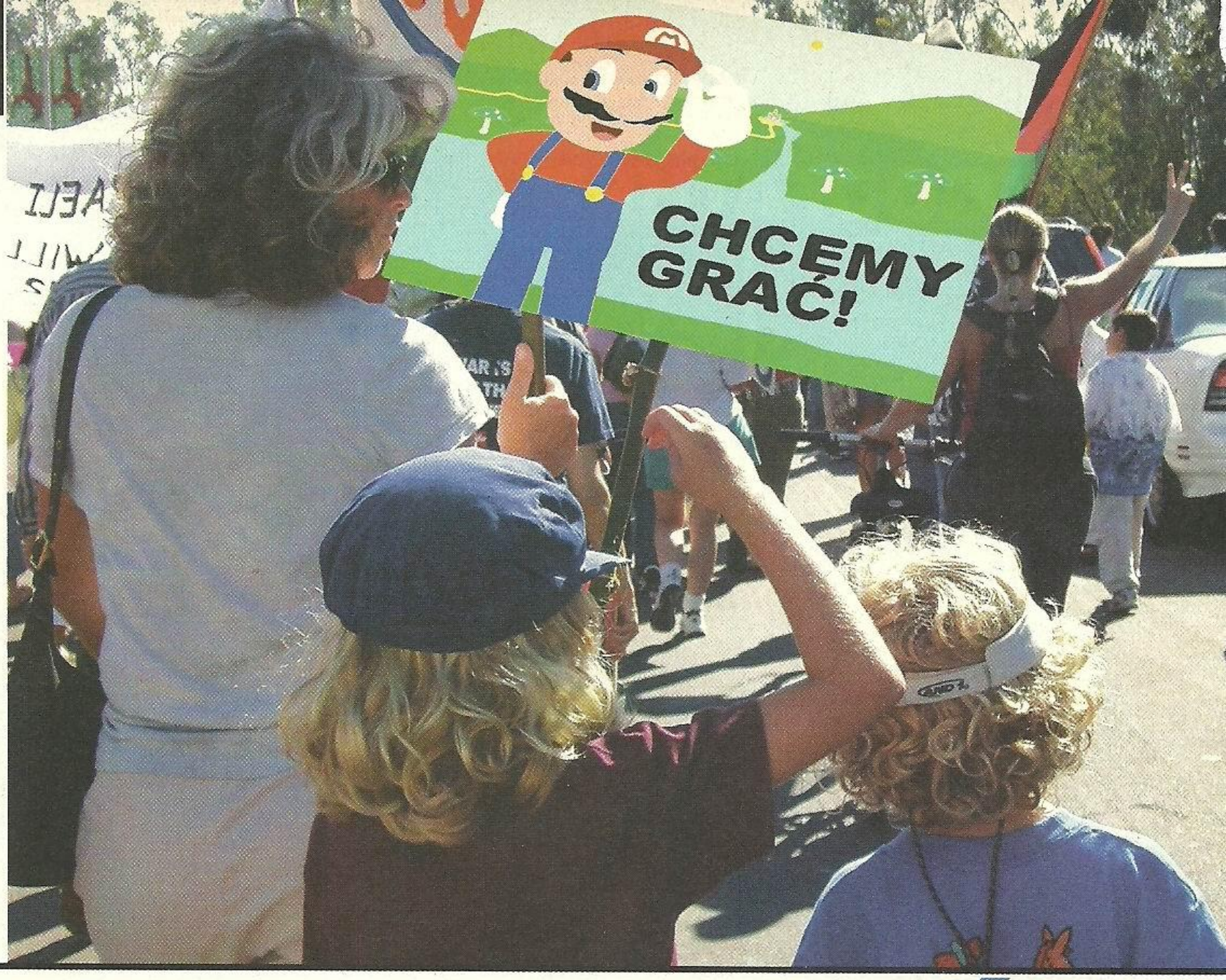
CITY OF THE DEAD

Ta gra okrzyknięta została Burnoutem fpsów. Już wczesne demo, które trochę odrzucało przeciętną oprawą graficzną, pokazało, że jest w tym sporo prawdy. Dzieło Kuju nastawione jest na radosną i ultraszybką wyrzynkę, w której liczy się jak największa ilość ubitych przeciwników.

Pięć osób próbuje przeżyć w mieście pełnym zombiaków. Do dyspozycji mają spory arsenał, w tym pistolety, karabiny, granaty i shotguny, z czego te ostatnie trzeba po każdym strzale przeładowywać. Dodatkowo do każdej broni da się doczepić jakiś przedmiot, który posłuży na przykład jako bagnet. Przeciwników można zabić tylko rozwalając im mózgi, ale fajnym patentem jest to, że da się im odstrzelić różne części ciała. Prócz zwykłych zombiaków są też takie z bronią, czy pełzacze skaczące z bliska na bohatera. Niezależnie od rodzaju, zawsze chodzą w sporych grupach.

Prócz trybu story (14 do 16 misji), znajdzie się też coś w rodzaju Weapon Master Mode z Soul Calibura, gdzie trzeba będzie wypełniać określone zadania w celu popchnięcia fabuły do przodu. Multiplayer dla czterech osób pozwoli zagrać przeciwko sobie, albo w trybie kooperacji. Co ciekawe – gracze będą podatni na infekcję, co oznacza, że po pewnym czasie od zarażenia staną się zombiakami i stracą kontrolę nad swoją postacią stając się zagrożeniem dla innych. ■

Media kształtują światopogląd. Oglądając wieczorne wiadomości czy czytając poranną gazetę – świadomie lub czasem podświadomie – wyrabiamy sobie poglądy na różne sprawy. Bywa, że czytając dany tekst po cichu mu przytakujemy, bo przecież podanym argumentom nie umiemy się przeciwstawić. W ten sposób poddajemy się jednemu punktowi widzenia danej sprawy. Przyjmujemy pewne racje, nie znając innych argumentów, które często mogą okazać się trafniejsze.



GRANIE W CIEMNOŚCI

CZYLI WIZJA DZIENNIKARZA

Niestety, w dzisiejszych czasach wydawca nie oczekuje od dziennikarza gruntownej wiedzy na temat przygotowywanego przez niego artykułu. Wystarczy zapytać o zdanie jednego „fachowca" i już można pisać tekst z odpowiednim komentarzem. Tu właśnie nowoczesne dziennikarstwo wpada w groźną pułapkę, którą można nazwać nadmiernym generalizowaniem. Tak dzieje się także z tematem gier video, o których media wypowiadają się z reguły jednoznacznie, prawda? Media właśnie generalizując tematykę gier komputerowych, uważają tę rozrywkę za coś złego, przynoszącego szkodę głównie młodemu człowiekowi; rozrywkę, której skutkiem jest izolacja od otoczenia, wzrost agresji, zamazanie różnic między światem wirtualnym, a rzeczywistym. Znamy wszyscy to podejście do sprawy i często narzekamy, że tak mało jest prób pokazania naszej ulubionej formy rozrywki w innym świetle. Media popularne ukazują jednostronny obraz elektronicznej rozrywki. Obraz nieprawdziwy i niepełny, nacechowany błędnymi, często wyolbrzymionymi aspektami.

„W kwietniu 1957 roku amerykańskie gazety poinformowały o zatrzymaniu w Brooklynie gangu dzieci, którym przewodzili: dziesięcioletni chłopiec i dwunastoletnia dziewczynka. Banda nieletnich przestępców, okradając ulicznych handlarzy, zgromadziła sumę ok. 1000 dolarów. Interesowały ich tylko 10- i 15-centówki, które mogły być używane w coraz bardziej popularnych automatach do gry na monety. Banknoty służyły im jedynie do owijania łupu – później trafiały na śmietnik. Zdarzenie choć naganne i w gruncie rzeczy marginalne, wpłynęło na powstanie opinii, że upowszechnienie się nowych form „mechanicznej" rozrywki może nieść ze sobą społeczne niebezpieczeństwa. W chwili gdy na arenę rozrywki wkroczyła elektronika i nowoczesne technologie komputerowe, niespokojne oczy natychmiast zwróciły się także w tę stronę. Rozpoczęło się polowanie na elektroniczne czarownice..." (fragment tekstu pochodzącego z miesięcznika CYBER © IDG Poland S.A., 3/1998)

Opisane powyżej wydarzenie mające miejsce w Stanach Zjednoczonych było pierwszym, które media nagłośniły na wielką skalę, a które bezpośrednio było związane z tematem nowego wtedy zjawiska – elektronicznej rozrywki. Można było mówić wręcz o panice – gry widziane były od tego czasu jako niebezpieczne narzędzia, które są w stanie „wymazać" człowiekowi jego normy moralne, całą gamę społecznych reakcji i zachowań. Oto bowiem gry postawiły grupce dzieci pewien cel, który w ich pojęciu uświęcał środki.

Kolejne lata to medialny potok informacji o tym, że gry komputerowe i video to kwintesencja brutalności, złego smaku i braku norm etycznych. Owszem, wiemy dobrze, że w wielu grach występuje ogromna liczba brutalnych scen, jednak przyjrzyjmy się warsztatowi dziennikarskiemu redaktorów, którzy to z taką przyjemnością i przekonaniem skupiają się na tak przez nich lubianym elemencie przemocy w grach.

W miesięczniku Wychowawca (nr 12 / 2001) czytamy:
„[...] Jednakże nie tyle samo istnienie gier komputerowych zawierających przemoc jest tak niepokojące, bardziej przerażający jest fakt, że wcielanie się w sadystycznych morderców i psychopatycznych przestępców w grach komputerowych jest dla dzieci ulubioną zabawą. Wiadomo bowiem, że nie szkodzi nam samo istnienie takich produktów jak alkohol czy narkotyki, ale szkodzi ich używanie. Tak samo jest z grami komputerowymi. Osoby, które w dzieciństwie zajmowały się grami zawierającymi przemoc, jako ludzie dorośli częściej przejawiali postawy agresywne wobec innych, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych, i częściej wchodzili w konflikt z prawem. Wskazuje się zatem, że zabawa grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania pod postacią wyraźnie antyspołecznych i agresywnych zachowań. Kiedy podczas gry komputerowej dziecko zamierza po raz pierwszy kogoś zabić czy też uciąć komuś głowę, wówczas jego emocje są najsilniejsze, ponieważ działanie wykonywane po raz pierwszy zawsze wywołuje najsilniejszą reakcję. Kiedy gracz zabija w ten sam sposób po raz tysięczny, staje się to dla niego obojętne emocjonalnie, ponieważ przyzwyczaił się do takich działań i są one konieczną umiejętnością potrzebną do przeżycia w brutalnym świecie gier komputerowych. Prowadzi także do „odwrażliwienia", obojętności na tego rodzaju działania także w życiu codziennym.
[...] Gry komputerowe zapewniają kompleksowe warunki do szybkiego i trwałego uczenia się agresywnych zachowań oraz wywoływania trwałych zmian w osobowości graczy. W armii amerykańskiej mechanizmy te wykorzystywane są do przełamywania w żołnierzach naturalnych zahamowań wobec zabijania wrogów."

> **„Gry komputerowe zapewniają kompleksowe warunki do szybkiego i trwałego uczenia się agresywnych zachowań oraz wywoływania trwałych zmian w osobowości graczy. W armii amerykańskiej mechanizmy te wykorzystywane są do przełamywania w żołnierzach naturalnych zahamowań wobec zabijania wrogów"**
> **- MAGAZYN „WYCHOWAWCA", NR 12/2001**

Podobne treści niesie tekst Marii Braun-Gałkowskiej „Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dzieci", zamieszczony na stronie internetowej:
„Przez wrażliwość moralną rozumie się zdolność do reagowania na przejawy dobra i zła w konkretnych sytuacjach, dostrzegania dobra i zła oraz umiejętność oceniania zachowań z punktu widzenia moralnego. Istnieją różne stopnie wrażliwości moralnej. Prawdopodobnie wielokrotne dokonywanie czynów agresywnych bez poczucia winy za nie, gdyż wykonuje się je „na niby" powoduje zatarcie granic między dobrem i złem i przez to zmniejszenie wrażliwości moralnej i nie reagowanie na przejawy dobra i zła.
[...]Setki dzieci i młodych ludzi godzinami bawi się w zabijanie, rozrywanie i deptanie przeciwników, słucha jęków ofiar i huku wybuchów, przyzwyczaja się do myślenia w kategoriach walki, a nie współdziałania."

Podsumowując powyższe cytaty można bez żadnej przesady stwierdzić, że stanowią one kwintesencję treści powtarzających się w różnych programach telewizyjnych, gazetach, pismach chcących pokazać zło i ohydę tkwiące w grach.

W kwietniu 2002 roku dwóch nieletnich ludzi siłą wyciągnęło z domu swojego kolegę. Wsadzili go do samochodu i wywieźli

w pole, gdzie brutalnie go zasztyletowali. Okazało się, że była to „kara" za nieoddanie pożyczonej przez zamordowanego konsoli do gier. Media znów podniosły krzyk. Same „Fakty" w telewizji TVN ostrzegały następnego dnia wszystkich rodziców przed zgubnym wpływem gier na psychikę dzieci.
Powstała już nawet gałąź psychologii, eutyfronika – nauka o psychologicznych następstwach używania maszyn najnowszej generacji wkraczających w ludzkie życie. Definiuje ona wpływ komputerów na podstawowe systemy wartości uznawane przez człowieka. Ludzie wciągnięci w komputerowy świat, mogą doznawać specyficznej izolacji społecznej. Mogą przejmować komputerową logikę skuteczności, w której nie ma miejsca na dobro i zło – chodzi jedynie o efektywność i szybkość działania.
Mogą. Ale czy muszą?

Temat przemocy w grach stał się obecny wcześniej czy później w każdym liczącym się dzienniku czy miesięczniku, w którym pojawiają się komentarze do wydarzeń społecznych. Wszędzie też argumenty były podobne i nawet jeśli gdzieś pojawiły się kontrargumenty, to było ich tak niewiele, że znikały w swym rozpaczliwym, ostatnim krzyku, rozpływając się w toni sprzeciwów i zarzutów. Zazwyczaj też najgłośniej o przemocy w grach wypowiadają się osoby, które nigdy w takiej grze nie uczestniczyły. Poniższe fragmenty pochodzą jedynie z poważnych i cenionych pozycji prasowych w naszym kraju. Teksty te są też dowodem na nieznajomość tematu poruszanego przez dziennikarzy.

Fragmenty artykułu Nataszy Sochy „Mordercza gra" („Wprost" nr 25/2002):
„Dziewiętnastolatek, który zabił kilkunastu nauczycieli w Eurfurcie, strzelanie trenował na grze typu ego-shooter. [...])Niektóre gry typu ego-shooter mają dodatkowy klawisz funkcyjny blood button, pozwalający wybrać szczególnie brutalne efekty."

Ego-shooter?! Co to może oznaczać? Nie wiem jak Wy, ale ja nie słyszałem wcześniej tego „profesjonalnego" określenia. Pewnie chodzi o strzelaninę fpp... A „blood button"? No nie udawajcie, że nie macie na komputerowych klawiaturach czegoś takiego! To zazwyczaj ten splamiony krwią Waszych ofiar guzik, khehe. Po jego naciśnięciu każdy litr krwi płynący w wirtualnych żyłach naszych wrogów z mocą wodospadu tryska na wszystkie strony ekranu.
Czy podane w tych zacytowanych fragmentach przykłady dziwnej, nie istniejącej terminologii miały dodać tekstowi pikanterii i zostały wymyślone przez autora? Jakby nie było, cała zawartość merytoryczna tego artykułu staje z tego względu pod znakiem zapytania.

Są i inne znakomite przykłady:
„[...] Inspiracją była gra komputerowa z cyklu Sony Playstation..." (Gazeta Wyborcza 18/06/2002)
To akurat dla nas chleb powszedni – znany błąd, ale znajdziemy też więcej niecodziennych wywodów. Oto fragment artykułu „Cenzura i zakazy" (Gazeta Wyborcza 18/06/2002):
„Eric Harris i Dylan Klebold [..]) zastrzelili 13 osób i ranili 23 w szkole w Littleton w stanie Kolorado. Na ich komputerach policjanci znaleźli zmodyfikowaną wersję gry „Doom", w której gracz dysponował nieograniczoną ilością amunicji, a wrogowie (czy raczej ofiary) nie mogły strzelać".
Czyżby zmodyfikowana przez rosyjskich zwyrodnialców wersja Dooma? Szukajcie więcej gier w takich ekskluzywnych wersjach – powodzenia! A ja myślałem, że nieskończona amunicja to kwestia kodów, które można uaktywnić w każdej niemal strzelaninie. A jednak nie – zdaniem autora rąbnięci psychole piszą w garażach wersje, które pozwalają Graczowi na zbyt wiele. Wrogowie nie strzelają, a amunicja nigdy się nie kończy. Special, limited, underground version!

Zamieszczone przykłady pochodzą z tytułów prasowych uważanych za opiniotwórcze i dowodzą, jak znikomą wiedzą na temat gier dysponują dziennikarze, którzy starają się sprostać trudnemu zadaniu, jakim jest pisanie o elektronicznej rozrywce. Sprostować te teksty mógłby tylko ktoś, kto rzeczywiście zna się na grach komputerowych i video. Niestety, ukazując się w wielotysięcznych nakładach stały się one już „faktem prasowym."

Można przyjąć za bardzo prawdopodobne, że częste strzelanie, dokonywanie zbrodni i innych czynów w świecie wirtualnym może stać się przyczyną zatarcia różnic między złem a dobrem w życiu realnym, a to może doprowadzić do

„Mogę wyobrazić sobie sytuację, w której korzystanie z gier dla zachowania zdrowia psychicznego opłacane jest z funduszu zdrowia"
- PETER MAIN, BYŁY WICEPREZES NINTENDO OF AMERICA

czynów aspołecznych. Są to niezaprzeczalne fakty – gry są często brutalne i niewykształcony do końca umysł może nawet zacząć mylić pojęcia i zasady panujące w świecie wirtualnym i prawdziwym. Może, ale czy musi? Czy podatność dziecka na tego typu złe przykłady jest tak różna, jak wielu jest ludzi na świecie? Czy rodzic nie ma na to żadnego wpływu, jaką aktywność podczas grania generuje jego dziecko? W końcu, czy rodzic powinien akceptować teorie, które są niesione przez media?
Nie do końca. Prawda jest taka, że znikomy procent zarejestrowanych przestępców umie posługiwać się urządzeniami skomputeryzowanymi. Dziecko musi zostać nauczone przez rodziców, że zasad wirtualnych nie da się przenieść do życia realnego. Ale tak samo rodzic musi wytłumaczyć dziecku po obejrzeniu *Batmana* czy *Spider-Mana*, że w życiu nie da się latać.
Gry traktowane są zazwyczaj – przez osoby nie korzystające z tej formy rozrywki – jako przykład złego smaku i społecznego zdziczenia. Chociaż zarzutom mówiącym o przemocy w grach nie można odmówić racji, to uogólnianie jest krzywdzące dla gier. Gry, jak każdy element masowej kultury, domagają się jednostkowej interpretacji. Nie da się ocenić filmu na podstawie oglądania kilku scen; każdy szanujący się recenzent obejrzy film od początku do końca i dopiero potem wyda werdykt. Epatowanie przemocą bywa podstawą wielu odsłon dramatycznych, tych uznawanych za wielkie i powszechnie szanowane. Mówi się wtedy, że dramatyzm ów, nawet brutalny, ma w sobie swoją intrygującą głębię. Motywy zbrodni czy różnie przedstawianej przemocy były jaskrawe już bardzo dawno; czyż nasiąkniętych przemocą, malowanych scen nie ujrzymy na greckich amforach? Cała twórczość Szekspira spływa krwią! Sceny batalistyczne mają swoje stałe miejsce w literaturze i filmie. Istnieją gatunki filmu, które nie mogą obejść się bez aktów przemocy czy wystrzału z broni. Współczesne media generalizują to jednak i chyba nie będzie przesadą, jeśli przyjmiemy, że świat w mediach wygląda tak, jakby wyłącznie fascynował się samą czynnością zabijania. Wystarczy włączyć na chwilę telewizor i natyshmiast na pewno trafimy na sceny przemocy.
Gry komputerowe i video w niektórych krajach (Stany Zjednoczone, Francja, Wielka Brytania i cała rzesza wysoko rozwiniętych państw) stały się integralną częścią kultury i tak też są postrzegane. Zauważono bowiem, że gry są następnym krokiem w swoistej ewolucji. Nie chodzi tu tylko o konsekwencję rozwoju techniki komputerowej, ale też o to, że to gry właśnie są – jak na razie – ostatnim ogniwem w rozwoju technik narracyjnych. Zaczęło się od przekazów ustnych, później nadeszły czasy literatury, w końcu filmu. Teraz ostatnie miejsce w tym łańcuchu zajmują właśnie gry, które można rozpatrywać jako fuzję XVII-wiecznych gier wojennych, baśni i komiksu. Można je postrzegać jako transformację takich mediów jak telewizja czy kino. Jednak tak naprawdę geneza gatunkowa tej rozrywki rysuje się w znacznie bardziej skomplikowanych kształtach.
Gry czerpią z wielu wątków historycznych, z wydarzeń autentycznych, z postaci powszechnie znanych z literatury czy życia; często bywają dowolnymi przełożeniami dzieł literackich i filmowych. Bywa, że fundamentem fabuły jest wymyślona od podstaw przez twórców historia okraszona aktualnym stanem ludzkiej wiedzy. Widać więc, że różnorodność gatunkowa jest spora i – mimo że przysłania to nieco klarowną orientację – przyjmuje się, że uniwersum gier leży w kręgu baśni i mitów, przy czym nie chodzi tu o same zapożyczenia, lecz także o funkcje i cechy, jakie gry przejmują.
Znacie Devil May Cry. Grabarz swego czasu wspominał w recenzji pierwszej części o wpływie literatury na całokształt tej gry, nie będę więc powtarzał jego słów, a napomknę tylko, że znajdziemy tu ślady „Boskiej Komedii" Dantego Alighieri, motywu upadłego anioła znanego chyba wszystkim (a także innych licznych odwołań do religii chrześcijańskiej), czy mitu o Edypie. Czy naprawdę ta gra to czysta bijatyka bez żadnego sensu? A czy wspaniałe ujęcia kamer, znakomicie, z rozmachem zaprojektowane (niemalże filmowe!) lokacje i piękna, orkiestrowa muzyka (w pewnych momentach są nawet arie operowe – szczególnie w tych najbardziej brutalnych) nie zostały stworzone po to, by przekazać graczowi pewien surrealistyczny obraz?

Sam twórca gry wypowiada się tak: **„Scenariusz Devil May Cry nie przedstawia sobą nic nadzwyczajnego. To raczej ukłon w stronę tradycyjnych gawęd o bohaterach. Gdybym chciał zrobić bardzo ambitną grę, zrezygnowałbym z tak dużej ilości akcji i samych walk. Gracz może jednak znaleźć tu wiele różnych i czasem głęboko ukrytych alegorii, dzięki czemu cały nastrój gry może być budowany zupełnie indywidualnie, w zależności od wrażliwości i percepcji gracza."**

Ta gra nie powstała po to, by szokować ludzi. Gracz ma przeżyć wspaniałą przygodę, a że okraszona jest scenami przemocy – cóż, tak jak i film, czy książka, często posługuje się tymi samymi chwytami, gdyż ludzkość się nimi pasjonuje; zakazany owoc zawsze lepiej smakuje. To nadal wirtualny obraz – nie trzeba wpadać w panikę. Ludzki umysł potrafi (a raczej powinien umieć) odróżniać realność od tego, co potocznie nazywamy abstrakcją.
Nie dziwi zatem przypisywanie grom cech baśniowych i tradycyjnych funkcji baśni. Są nimi rozwijanie wyobraźni i wrażliwości estetycznej (a jednak!), kształcenie sprawności intelektualnej, przekazywanie wiedzy. Wymienione cechy są najważniejsze i najbardziej istotne, nie brutalność, która przez większość dziennikarzy stawiana jest zawsze na pierwszym miejscu.
Gry komputerowe przejmując „architekturę" baśni, nie zmieniają klasycznych elementów grozy i przerażenia. Także przemoc i okrucieństwo znajdują tu swoje miejsce, tak jak w baśniach bywało i bywa po dziś dzień. W końcu Baba Jaga z okrutnych Baśni Braci Grimm też nie zachowywała się w sposób wzorowy. Gry mogą też leczyć! **„Mogę wyobrazić sobie sytuację, w której korzystanie z gier dla zachowania zdrowia psychicznego opłacane jest z funduszu zdrowia." – Peter Main, były wiceprezes Nintendo of America.**

W 1990 roku świat obiegła informacja o upośledzonym Adamie Kneodlerze. Okazało się, że mężczyzna ten coraz lepiej radził sobie z grami zręcznościowymi. Rodzice stwierdzili jednoznacznie, że lekko upośledzony Adam zawdzięcza swój rozwój psychiczny w dużej mierze właśnie grom.
Granie sprzyja rozwojowi umiejętności poznawczych, ćwiczy koncentracje, pobudza wyobraźnię. W przypadku wygranej pobudzane jest poczucie własnej wartości, co może przyczynić się do redukcji lęków i stresów w życiu codziennym (O tym szerzej pisze Seymour Papert w książce „Burze mózgów. Dzieci i komputery"). Jeśli zwiększyć znacznie skalę obserwacji oddziaływania gier komputerowych i video, można stwierdzić, że wygrana z komputerem czy konsolą może mieć wyraz symboliczny – czy nie żyjemy w coraz większym lęku przed komputeryzacją, czy nie odnosimy wrażenia, że to maszyny, które skonstruowaliśmy, są coraz bardziej doskonalsze od człowieka?
Gry pomagają to wrażenie przełamać lub znieść je zupełnie. Szeroki wachlarz możliwości identyfikacji z postaciami z gier pozwala nam zetknąć się z wieloma wątkami historycznymi, kulturalnymi, mitycznymi i baśniowymi. Zabawa z komputerem czy konsolą to znakomite wręcz odprężenie po ciężkim dniu pracy, czy nauki – raptem znajdujemy się w innym świecie, często rządzącym się regułami, które my ustalamy; to znakomity sposób na odreagowanie właśnie, a nie na kumulację agresji. I tak też powinno być, ale niestety nie zawsze podlegamy zdrowym regułom.
Mówimy o gałęzi rozrywki tak atrakcyjnej i tak szybko rozwijającej się, że hamowanie sympatii do gier jest sprzeczne ze stanem rzeczy. Nasz umysł zawsze będzie pędził tam, gdzie daje mu się większą swobodę. Warto grać w gry, bo one niosą powiew nowego, są przekazem pokoleń, wszystkich wartości moralnych, które nasze ziemskie społeczeństwo poznało i które stały się dla niego odczuwalne, które w ogóle nazwano. To po prostu kolejny przekaz narracyjny, najwyższy i najdoskonalszy w swej formie fizycznej, dlatego najbardziej atrakcyjny.
Emil „Samuraai" Ronda ■ ■

OD REDAKCJI: Tekst naszego znajomego Samuraaia publikujemy z przyjemnością – powstał bowiem na podstawie jego pracy licencjackiej zatytułowanej „Gry Komputerowe i Video jako gałąź rozrywki XX wieku, a jej obraz w mediach." – czekamy na pierwszą magisterkę na tematy okołogrowe. A potem doktorat. Aha – Samuraai uzyskał stopień licencjata.

recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W CZERWCU

Xbox zarządził, ale i PS2 nie ma się czego wstydzić z God of War i Cold Winter.

BLIZZARD BEAST
Forza, Forza, Forza. Dwa tygodnie jeżdżenia w Forza Motorsport... i jeszcze nie ma dosyć. To jedna z gier, które warto mieć w swojej kolekcji. Blizz sprawdził także Cold Winter – szybkiego shootera na PS2.

KAXI
Nintendo w tym miesiącu zapomniało o posiadaczach GameCube, ale jako posiadacz Dual Screena Kaxi nie nudził się. Grał w golfa i w Urbzy, hehe. Warto zauważyć, że Electronic Arts zaczęło dystrybuować w Polsce gry na DSa.

MATT
Zanim poleciał do Los Angeles, ukończył między innymi wspaniałą opowieść BioWare w postaci Jade Empire. Dwukrotnie. Miał też nadzieję na wielki powrót przygodówek wraz ze Still Life.

MARCELLUS
Oddał Forzę bez walki Blizzowi (choć nie odmówił upojnego weekendu ze ścigałką Microsoftu). W tym miesiącu wessał go bardziej łysy morderca z brodą – Kratos. God of War to po prostu niesamowita podróż...

MIELU
Gulash naprawdę czasem nie wie, co daje Mielowi do recenzji. W tym miesiącu, oprócz Stelli Deus i sajkonautów, trafiło mu się kilka rodzynek, jak choćby nowy Midas. W redakcji robione są już zakłady ile Mielu wytrzyma w roli crapmastera...

GRABARZ
Revenge of the Sith. Pariah. 7 Sins. Co za rozstrzał! Naparzanka tpp, shooter fpp i gra erotyczna. Z kopulacją. Na konsoli. Szok, horror. A po ograniu tych wspaniałości rzucił się z obłędem w oczach na God of War.

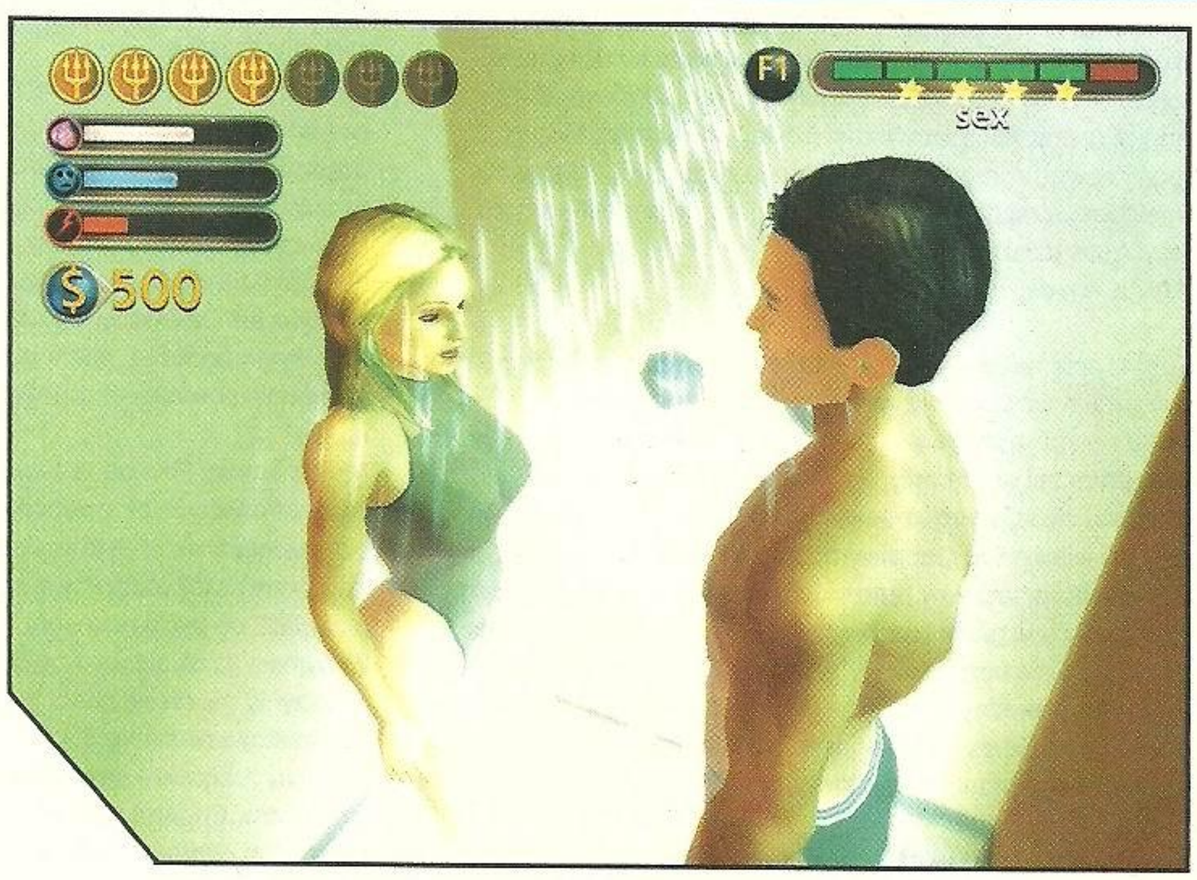
GULASH
Gulash uczy się pilnie spać co drugą noc i nawet nieźle mu to wychodzi. No, ale tak to bywa z numerami, do których wchodzi relacja z E3. Predator go rozczarował, Dynasty Warriors na PSP rozgrzało. A Killzone na PS3 to według niego render.

QOORA
Po odniesieniu kilku zwycięstw w Pro Evolution Soccer 4 (zaczął grać Brazylią, szmondak) nad GTW N+ jego ego urosło do niebotycznych rozmiarów. Dla uczczenia tych wspaniałych wygranych otrzymał do recenzji sagę o cyfrowym diable.

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



7 SINS

NAUKOWCY TWIERDZĄ, ŻE MĘŻCZYŹNI W WIEKU LAT 14 SĄ NAJBARDZIEJ AGRESYWNI SEKSUALNIE

Jeśli więc macie lat czternaście i czytacie te słowa, wiedzcie, że pod pewnymi względami lepiej już nie będzie. Co najwyżej gorzej. Być może też właśnie dla Was jest jeden z dziwniejszych produktów w historii przedziwnych gier na konsolę, czyli tytułowe 7 grzechów.

7 Sins to mieszanka The Sims i *Kariery Nikodema Dyzmy*, zaś sam tytuł jest swego rodzaju miksem przygodówki i RPG. Zaczynamy jako bidny, acz jurny mieszkaniec Apple City – miasta w USA pełnego okazji, które należy tylko wykorzystać, jako pracownik sporego sklepu z ubraniami, perfumami i biżuterią. W sklepie tym bywa szef, koleżanka ekspedientka i mnóstwo klientek. Nasze zadanie jest pozornie proste: sprzedać produkty za 5000 dolarów. Łatwo powiedzieć – trudniej zrealizować. Każda z klientek ma swoje preferencje. Lubi rozmawiać o tym i o owym, lubi odpowiednie rodzaje argumentacji.

Mało tego – większość i tak myśli tylko o tym, kto zapozna się z nimi bliżej w przebieralni, a my z tego skrupulatnie korzystamy. System gry każe nam jednak balansować na krawędzi. Tak więc rozmawiając z paniami wybieramy rodzaje odpowiedzi i awansujemy w poziomach intymności od pierwszego kontaktu, przez znajomość, miłość, seks i namiętność. Osiągnąwszy wszystko możemy sobie od pań pożyczać pieniądze, prosić je, by się tu i ówdzie za nami wstawiały.

Każda z pań lubi rozmawiać o jednym, a o drugim nie. Trzeba to sprawnie wybadać zadając pytania. Pytania mogą być bardziej bezpośrednie, albo delikatne. Można pań słuchać, albo je bajerować. A potem, kiedy poziom zaawansowania naszej znajomości dotrze do satysfakcjonującego wskaźnika, możemy na przykład zaproponować zakup bielizny i pomóc w jej przymierzeniu. Udajemy się tedy do przebieralni i tam kończymy rozmowę. Z początku częstując buziakami, a potem po prostu zrzucając wdzianko (zostajemy w zgrabnych majtusiach) i sugerując pozbycie się ubranka naszej koleżance (zostaje w biustonoszu i bikini). Końcówka już jak z płatka. Wybieramy opcję zbliżenia fizycznego i jazda. W tym, jak i w wielu innych sytuacjach w grze odpala się minigierka, podczas której szukamy punktu „G" naszej partnerki. Polega ona – mówiąc w skrócie – na penetrowaniu ekranu gałką joypada.

Jeśli uda się uskładać odpowiednią liczbę punktów, panienka jest przeszczęśliwa, klaszcze, chce nam się odwdzięczać przysługami, a nawet twierdzi, że widziała gwiazdy. No, ba! Profesjonalizm pełen, full opcja!

Wróćmy jednak do tematu minigierek. Jest ich wiele, w zależności od poziomu rozwoju. Trzymając się przykładu sklepu – możemy śledzić krocze klientki, kiedy nakładamy jej buty. Klientka się buja, my też, a za utrzymywanie kontaktu wzrokowego z określonym miejscem są punkty. Możemy też zdrzemnąć się na wystawie i we śnie uciekać przed wypatrującymi naszych „warunków" fankami. Czemu te minigry służą?

Głównie redukcji napięcia. Ponieważ podczas zabawy, niestety, ciężko naszej postaci znieść ciążącą na niej odpowiedzialność. Jeśli panienka flirtuje zbyt długo, ale nie chce się zgodzić na wspólne przymierzanie, zwykle nie wytrzymujemy. Analogicznie wtedy, kiedy jakaś babeczka truje nam bez sensu, albo wyzywa (na przykład żona szefa) i podobnie wtedy, kiedy ktoś łapie na nas haka i próbuje nas zastraszyć. Jeśli w porę nie rozładujemy kumulującego się napięcia, postać nie wytrzymuje i zaczyna szaleć. W przypadku podniecenia, próbujemy kopulować z pierwszą napotkaną osobą. Zdenerwowani pobijemy pierwszą kobietę, którą spotkamy, jeśli z kolei się przestraszymy – postać może zacząć uciekać. I tak przez cały czas. Awansujemy, przenosimy się z jednego miejsca w drugie, podrywamy coraz poważniejsze persony – zaczynając od koleżanki z pracy (żeby powiedziała miłe słowo szefowi o nas), a kończąc na senatorach.

Czy warto? Gra jest niestety trochę nudna. Ciągłe, powtarzające się dialogi, podobne teksty i zero satysfakcji z podrywania panienek, o których już wiemy wszystko, bo odpowiedzi wybieramy niemal na ślepo. Dla kogo? Tak naprawdę, raczej dla miłośników podrywania panienek... wszystkich, jakie tylko chodzą po ulicy. Graficznie średniawo, muzyka taka sobie (postacie jęczą, a nie mówią), a czasy ładowania długie. Z czasem ma się tego po prostu dosyć. Oczywiście najfajniejsze chyba dla każdego faceta jest to, że można poderwać dosłownie każdego przy odrobinie cierpliwości. Stąd też podejrzewam, że w lidze tytułów bazujących na najprostszych instynktach, produkty typu **7 Sins** będą się lepiej sprzedawały niż Manhunt, choć pewnie wielu będzie wolało pograć w to sobie samemu... **Grabarz** ■ ■

PlayStation 2 — Erotyczna kariera – coś dla facetów.

- **Wydawca:** Digital Jesters
- **Producent:** Monte Cristo
- **Liczba graczy:** 1

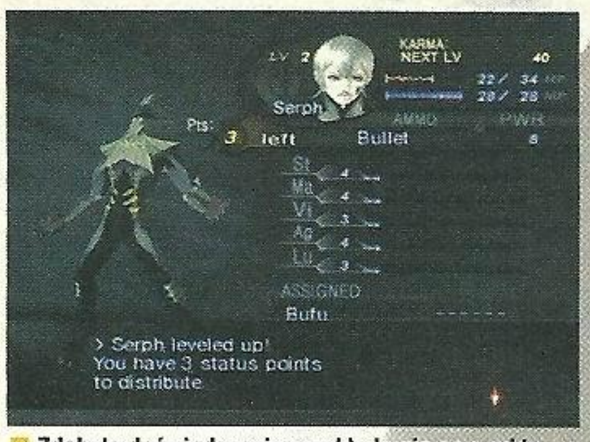
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.3

■ **Pierwsza klientka, która uległa moim powabom okazała się być homoseksualistą. Zaproponowała mi wrzucenie seksownego damskiego kompleciku i spotkanie intymne w przebieralni. Dla twórców gry nie ma żadnego problemu jeśli chodzi o kolor skóry, pozycje, kombinacje przełożony-podwładny, czy płeć. W dalszych etapach gry zresztą wyrywamy dziewczyny na wszystko to, co sobie tylko wyobrażacie... a nawet więcej.**

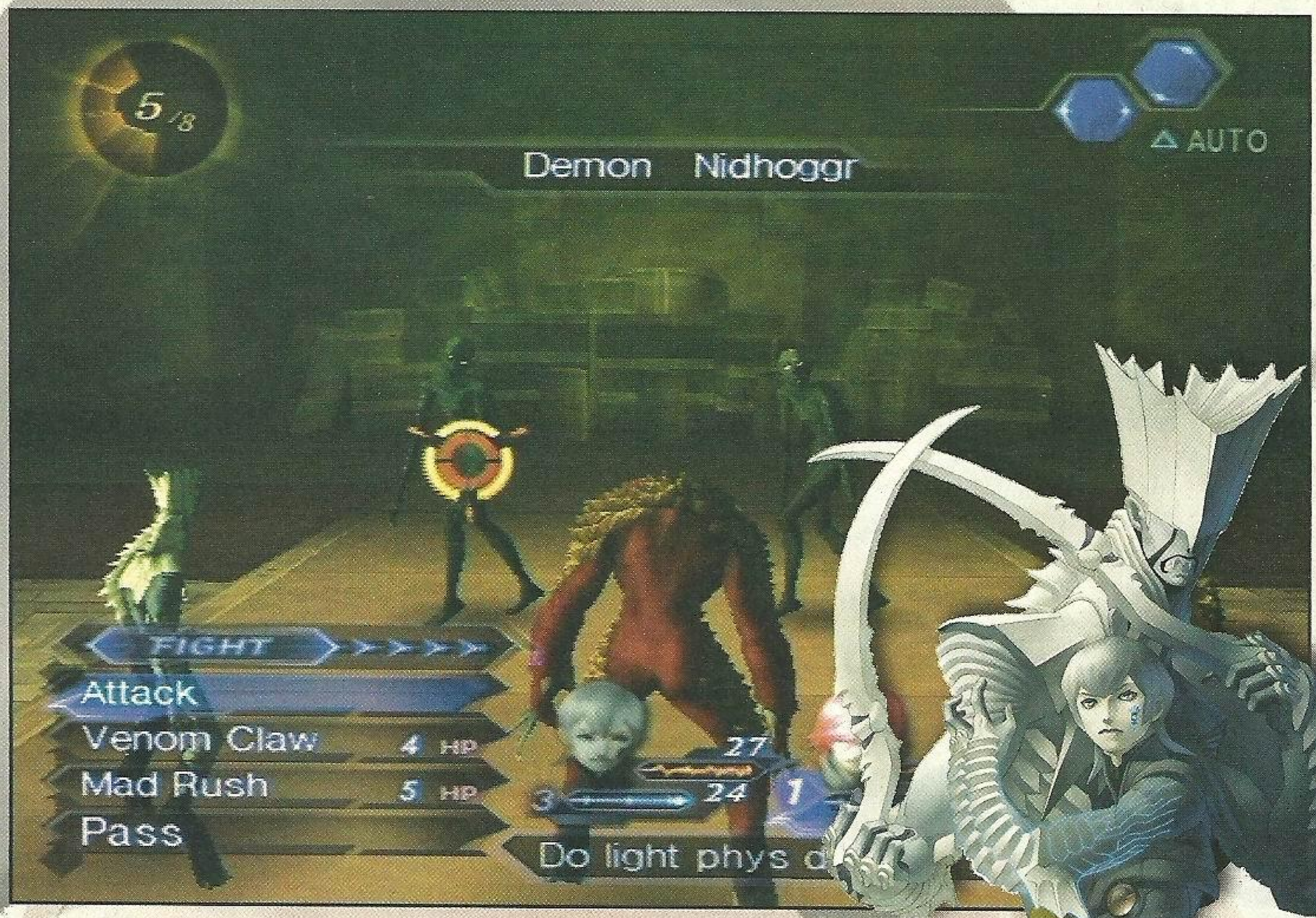
- **Dobre:** Zabójczy klimat i bardzo ekspresywny „dizajn" świata gry. Zagadkowa fabuła i intuicyjny system.
- **Złe:** Zbyt dużo losowych walk, czyli to samo, co maksymalnie wkurza w FF.
- **Brzydkie:** Niektóre tła w trakcie potyczek oraz zbyt metroseksualny charakter naszego herosa.



Zdobyte doświadczenie przekłada się na punkty, które przeznaczamy na rozwój postaci. Normalka.

Tutaj już zwykłe walki są bardzo wymagające. O starciach z bossami nawet nie wspominamy.

Widzicie te dwie zębate wypustki? Kiedyś były krągłymi piersiami jednej z bohaterek. Gulp...



DIGITAL DEVIL SAGA

RAIDEN JEST DOSKONAŁYM BISHONENEM? POWINNIŚCIE POZNAĆ SERPHA

Serph wygląda jak dziewczyna. Serph mówi jak dziewczyna. Serph porusza się jak dziewczyna. I, do diabła, Serph powinien być dziewczyną! Zresztą, szczerze powiedziawszy, dla mnie Serph był dziewczyną przez dobre półtorej godziny, do momentu, kiedy w końcu zaczął mnie zastanawiać fakt, że wszyscy do Serpha zwracają się per „sir". Wówczas przyszła iluminacja i prawdziwy szok... To „coś" naprawdę jest facetem! Ech, ale przecież to już nie pierwszy raz, kiedy płeć bohatera japońskiej gry może wzbudzać pewne wątpliwości.

Powinienem się już przyzwyczaić... Tak samo, jak powinienem się przyzwyczaić do tego, że po raz kolejny, zupełnym przypadkiem, to ja dostałem do recenzji jakiegoś RPGa...

Ale nie, tutaj Was zaskoczę i nie będę narzekał! A to dlatego, iż Digital Devil Saga, pomimo maksymalnie ciotowatego bohatera pierwszoplanowego, bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła! Bez kitu! Jeśli, podobnie jak mnie, drażnią Was już te koszmarne elfie uszy oraz grafika rodem z kolorowanki dla dzieci, a widząc na początku gry chłopka wyrzuconego na brzeg jakiejś tajemniczej wyspy zaczynacie mieć odruchy wymiotne, to są duże szanse, że łaskawym okiem rzucicie na ten tytuł.

Wspomniany/a już Serph, to prawdziwy boss i twardziel i niech nie zwiedzie Was jego zniewieściała postura oraz profil przypominający bohaterki anime *Neon Genesis Evangelion*. Nasz jasnowłosy bohater stoi na czele plemienia o nazwie Embryon i wraz ze swoimi kompanami walczy o dominację w futurystycznym świecie ochrzczonym przez jego mieszkańców – Junkyard. Co bardziej rozeznani w języku angielskim czytelnicy pewnie doskonale wiedzą, że junkyard oznacza po prostu „złomowisko". I tak też właśnie wygląda środowisko, w którym egzystują bohaterowie DDS – futurystyczna, nadgryziona zębem czasu metropolia, której klimat śmiało można porównać do monstrualnych konglomeracji miejskich z takich klasyków jak *Blade Runner*, czy też *Akira* (oczywiście najlepszy film, jaki został stworzony ludzką ręką). Innymi słowy, jest ciemno, zimno, deszczowo, niebezpiecznie i przede wszystkim – tajemniczo.

No właśnie – tajemniczość – tak właśnie powinien brzmieć podtytuł tej gry, jeśli chcielibyśmy najdokładniej opisać atmosferę otaczającą przygody Serpha na każdym kroku. I wcale nie mam tutaj na myśli jedynie wspomnianych ciemności, świetnie dobranej kolorystki, wyśmienitej grafiki, ale nader wszystko chodzi mi o niezwykłą aurę swoistej mitologii, jaką twórcy roztoczyli w swoim dziele. Chociaż samą grę można chyba śmiało zaliczyć do gatunku „cyberpunk", to jednak znalazło się tutaj miejsce dla... ducha hinduizmu. Jakkolwiek dziwnie to brzmi, cała gra przesiąknięta jest istnym morzem przeróżnych nawiązań do hinduizmu, a samo nazewnictwo rzucające się nam od razu w oczy, to tylko wierzchołek góry lodowej. Nie dość, że na każdym kroku ktoś nawija o nirwanie, karmie, mantrze, samsarze i innych tego typu zagadnieniach, to obok supernowoczesnych konstrukcji oraz maszyn można zobaczyć fantastyczne posągi, ryty oraz płaskorzeźby, które nadają światowi gry niepowtarzalny buddyjski klimat.

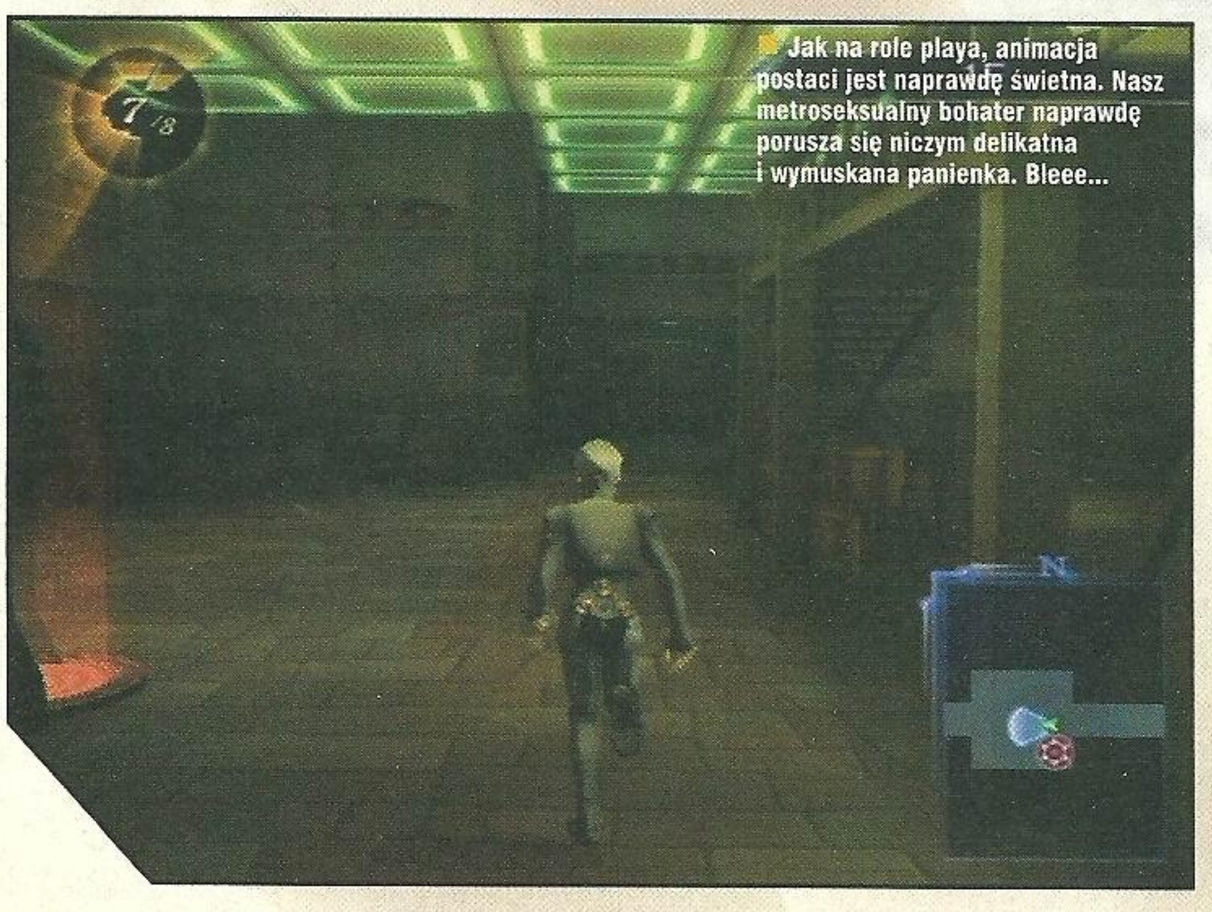
No i jeszcze jedno – w Digital Devil Saga gra się po prostu bardzo przyjemnie. Ciekawa plejada postaci, barwne dialogi, maksymalnie zakręcona fabuła i nieprzeciętna oprawa audio-video tylko potęgują to wrażenie, nie pozwalając oderwać się od gry nawet na moment. Jeśli mimo to nie będziecie czuć tego wewnętrznego niepokoju dowiadując się coraz to bardziej interesujących/przerażających rzeczy skrywanych przed Wami przez fabułę, to na pewno do dalszej zabawy zmusi Was intuicyjny system gry – nie dość, że prosty, to na dodatek bardzo przejrzysty i grywalny. W sumie to może i nic nowego, ale staranne dobranie wszystkich elementów składowych zrobi na Was spore wrażenie.

Biegając po ślicznie wykonanych, trójwymiarowych miejscówkach, natkniecie się od czasu do czasu na jakąś losową walkę, w której Wasza drużyna będzie musiała stawić czoła niezwykle wymyślnym przeciwnikom. Walczyć można w normalnej, ludzkiej postaci, albo w formie specjalnych demonów, które po pokonaniu przeciwników pożerają ich w całości, zdobywając w ten sposób niezbędne do dalszego rozwoju doświadczenie. Dzięki zdobytemu doświadczeniu poprawiamy sukcesywnie nasze atrybuty, zwiększając w ten sposób potencjał bojowy bohaterów. Z upływem czasu odkrywamy też coraz to nowe ataki, a podczas potyczek eksperymentujemy z nimi tak, aby z pojedynczego natarcia wywołać atak wszystkich członków drużyny jednocześnie łączący się w solidne combo.

O takich drobiazgach, jak stopniowe ulepszanie karabinów, zdobywanie coraz lepszej amunicji oraz kolekcjonowanie setek mikstur mających zapobiec zatruciu lub śmierci w trakcie konfrontacji z wrogiem nawet nie będę wspominał, gdyż są to sprawy tak oczywiste, jak to, że seria FF to syf i nędza, hehe.

Począwszy od eksploracji rozległych terenów, aż po rozbudowany, aczkolwiek intuicyjny system, DDS to gra ze wszech miar warta Waszej uwagi. Co prawda, losowych walk jest tutaj stanowczo zbyt dużo (zdarzało się, że po zakończeniu pojedynku robiłem pięć kroków i od razu wpadałem na nowe tałatajstwo do likwidacji), kamera w niektórych miejscach mogłaby być bardziej chętna do współpracy, a poziom trudności nieco bardziej zbalansowany, to i tak przygód mieszkańców mrocznego „Junkyard" nie sposób Wam po prostu nie polecić. Jak dla mnie, to najbardziej zaskakujące i pozytywne rozczarowanie miesiąca i jedna z niewielu ostatnio gier RPG naprawdę wartych sprawdzenia.

Qoora



Jak na role playa, animacja postaci jest naprawdę świetna. Nasz metroseksualny bohater naprawdę porusza się niczym delikatna i wymuskana panienka. Bleee...

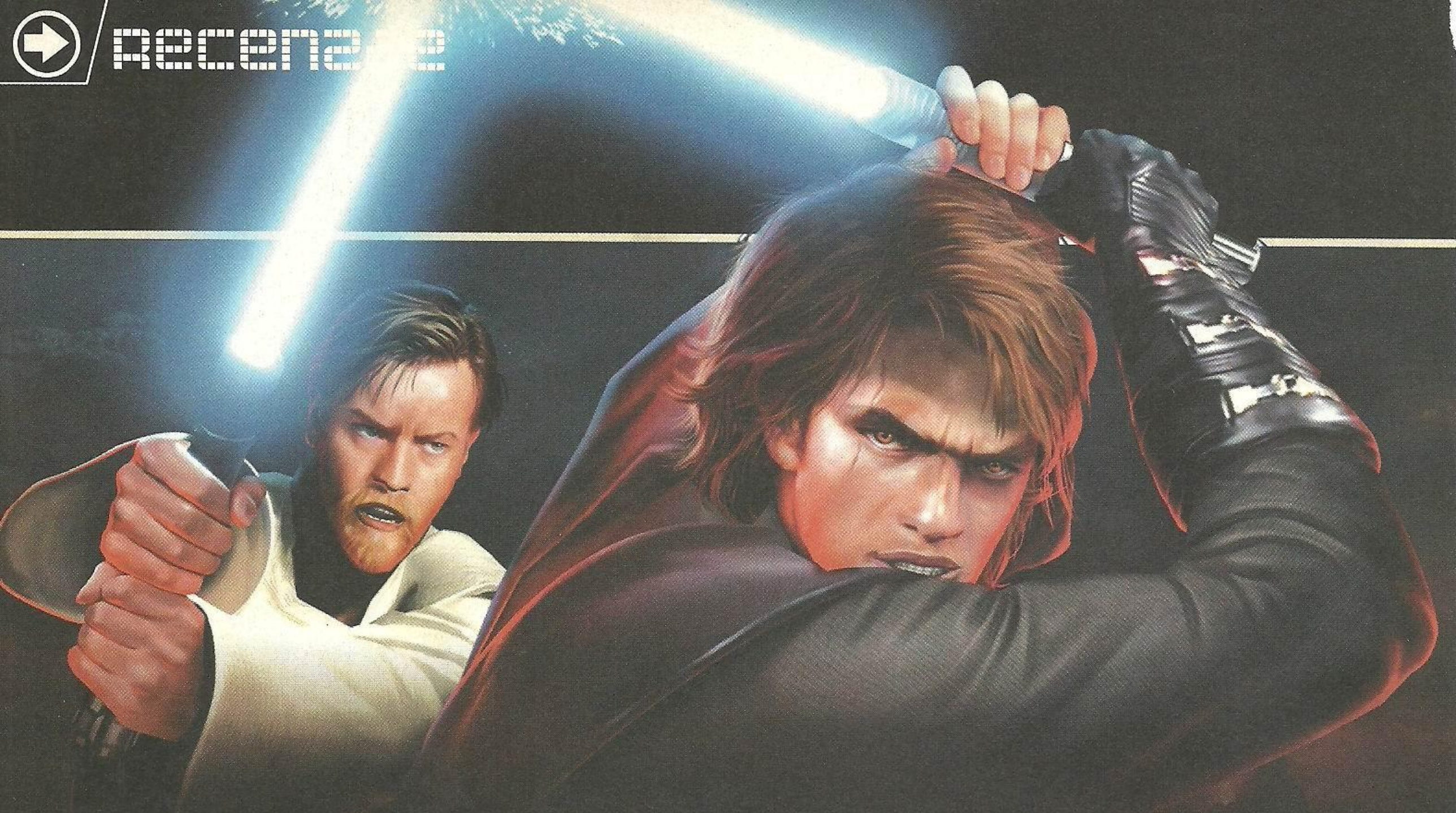
PlayStation 2 — Głupi tytuł, bardzo dobra gra.

- **Wydawca:** Atlus
- **Producent:** Atlus
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.0



STAR WARS EPISODE III
REVENGE OF THE SITH

U LUDZI Z WYLEWAMI KRWI DO LEWEJ PÓŁKULI MÓZGU OBSERWOWAŁO SIĘ ZAWSZE SPADEK NASTROJU

Oczywiście oprócz tego wiele innych objawów. Na przykład to, że tracili umiejętność mówienia. Wniosek zaś z początku wysnuto, że w lewej półkuli mózgu są ośrodki dobrego samopoczucia i jeśli się je uszkodzi, to pacjent od razu czuje się smutniejszy. Znacznie później pojawiła się hipoteza, że to przecież dość przygnębiające nie móc mówić i ludzie smutnieją pewnie głównie z tego powodu. Drastyczny ten przykład wnioskowania przypomina mi z kolei dowcip o Antosiu, który kupował konia na targu.

- Ile za tego konia?
- 5 000 złotych – odpowiada sprzedawca.
- Co? Przecież to bydle jest ślepe jak kret!
- Ślepe? Wsiądź i pojedź! Zobaczysz ile jest wart!

Antoś wsiada, koń rusza do galopu i pakuje się łbem w pierwszy mur na swojej drodze, tracąc przy tym życie. Antoś wyczołguje się spod cielska i krzyczy.

- No... Mówiłem, że ślepy!
- Ślepy, ślepy... – odpowiada sprzedawca. – Ale jaki odważny!

O Zemście Sithów powiemy to samo, tylko w nieco zmienionej formie.

- Jaka to gra?
- Rewelacyjna.
- Co? Przecież tam ciągle dzieje się to samo.
- To samo? Pograj lepiej.
- No, pograłem. Absolutnie dzieje się to samo.
- Być może. Ale to gra o Zemście Sithów!

Krótko mówiąc, Zemsta Sithów jest grą promującą film. Zawiera fragmenty tego spektakularnego obrazu oraz szesnaście misji, w których chodzi o rozwalanie przeciwników za pomocą miecza. Jest bowiem „chodzonym mordobiciem".

Rąbał, rąbał siekiereczką...

W podstawowych misjach wcielamy się w postacie Anakina i Obi-Wana, którzy prąc wzdłuż scenariusza filmowego, rąbią sobie drogę najpierw w celu uratowania Senatora, a potem już w swoich prywatnych celach. Nigdy nie kierujemy obiema postaciami, misje skonstruowane są tak, żeby raz jeden, raz drugi mógł się wykazać sprawnością. Od czasu do czasu – to fakt – walczymy w tandemie (nawet w chwalebnym duecie z Mistrzem Yodą!), ale wtedy – jak zwykle – nie ma co liczyć na to, że druga postać pomoże nam w znaczący sposób. Raczej zrobić trzeba wszystko samemu.

Co zaś jest do zrobienia? Od początku zamysł twórców gry wydaje się jasny. Na ekranie mamy dwa podstawowe mierniki. Jeden z nich to miernik zdrowia, drugi, to miernik Mocy. Regeneracja zdrowia odbywa się za pomocą „apteczek", albo specjalnej umiejętności, pozwalającej zamieniać Moc na zdrowie. Moc z kolei regeneruje się sama i to dość sprawnie. Z czego zaś ma się regenerować? Otóż między misjami za zarobione punkty można kupować naszym postaciom umiejętności. Każda z umiejętności ma trzy poziomy zaawansowania. I tak na przykład zamiana Mocy w zdrowie jest taką umiejętnością, która wraz z każdym kolejnym poziomem staje się efektywniejsza.

Jest też jednak drugi rodzaj umiejętności – taki, który pozwala wykonywać ciekawe techniki. I tu już z każdym zakupionym poziomem dostajemy w prezencie kolejne kombinacje przycisków. Rodzą się dwa pytania: skąd się biorą punkty i jakie to mogą być kombinacje technik.

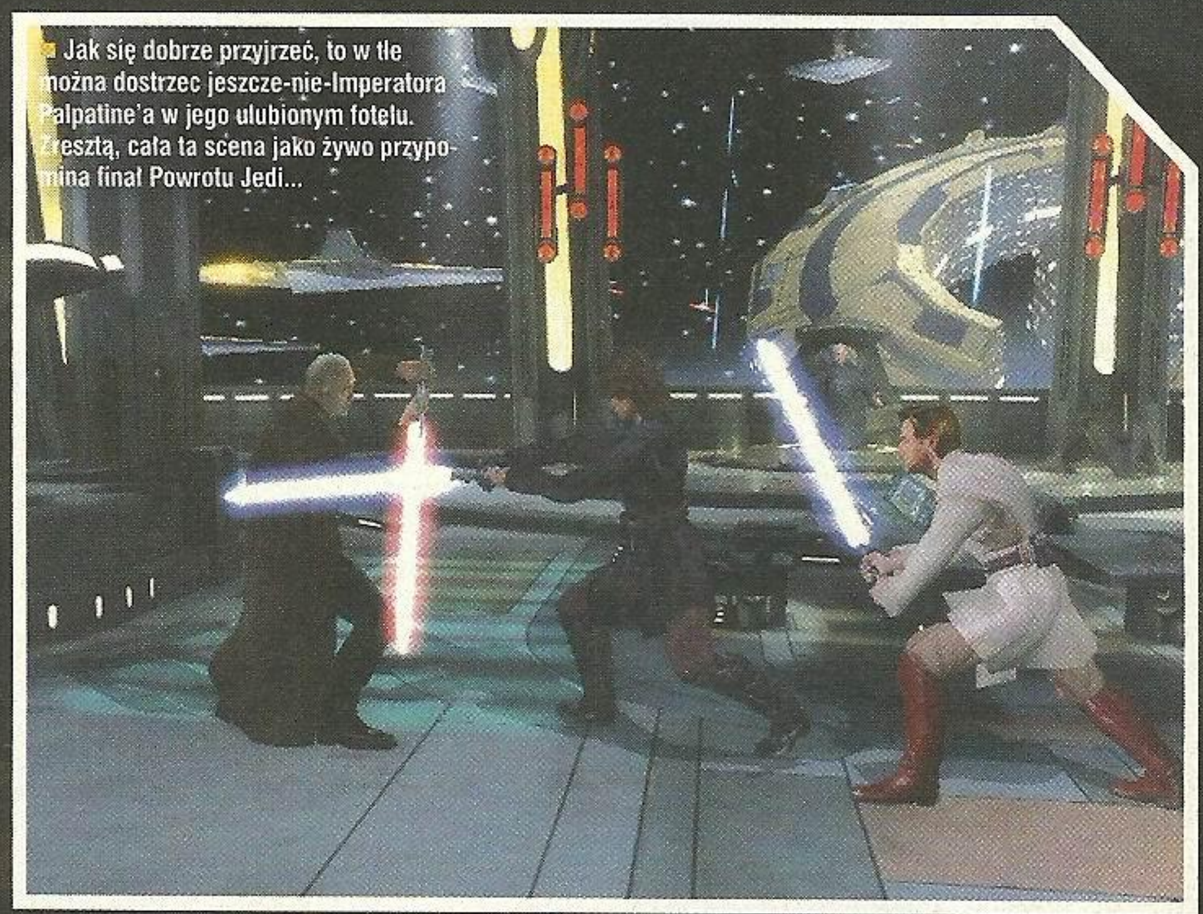
Spieszę z wyjaśnieniami. Punkty dostajemy za spektakularność dokonanej rzezi. Doskonała w swej prostocie zasada wprowadzona w Devil May Cry zagnieździła się na dobre. Im więcej ciekawych technik, łączenia lekkich i mocnych uderzeń, uników i wpuszczania w łańcuch zdarzeń sztuczek z użyciem mocy, tym wyższa ocena. Kiedy jesteśmy oceniani, na ekranie pojawia się niewielki napis (good, masterful, itp). Po misji zliczane są wszystkie te sytuacje, w których pojawiały się określone napisy i dostajemy punkty. Drugie pytanie brzmiało jakich technik można się uczyć i to już temat na dłuższą opowieść...

Zetnij, Jędruś!

Wachlarz taneczny mamy naprawdę spory. Od technik polegających na popychaniu i przyciąganiu przeciwnika za pomocą samej tylko Mocy, przez techniki chwytania i przerzucania z dodatkowymi obrażeniami. Są też możliwości skakania i kręcenia młynków w locie, odskakiwania i blokowania, pakowania miecza w bebechy, a potem trzymania go tam tak długo, aż ofiara zemrze. Można wreszcie mieczem rzucać i podcinać. Wyrzucony miecz ma niemały zasięg (najlepiej przed rzutem dobrze przycelować – kamera tego nie ułatwia) i – co najważniejsze – większość przeciwników nie radzi sobie z blokowaniem takiego ataku.

Ktoś powinien nauczyć droidy i roboty, że wchodzenie w drogę Jedi kończy się tragicznie. Niestety, programiści nie zdążyli z patchem...

- **Dobre:** Mnóstwo nawiązań do Gwiezdnych Wojen. Możliwość spustoszenia świątyni Jedi.
- **Złe:** Sterowanie, kolizje, pomysły na walkę i inteligencja wrogów.
- **Brzydkie:** Długie i nudne poziomy. Nie ma na czym oka zawiesić.



Jak się dobrze przyjrzeć, to w tle można dostrzec jeszcze-nie-Imperatora Palpatine'a w jego ulubionym fotelu. Zresztą, cała ta scena jako żywo przypomina finał Powrotu Jedi...

Widać autorzy tak to zorganizowali, żeby przeciwnicy blokowali ataki, kiedy do nich podejdziemy. Kilku poważnych przeciwników bez problemu daje się wyciąć dzięki celnym rzutom mieczem i ucieczce, żeby Moc się zregenerowała. Ale wracając do meritum – możliwości jest naprawdę sporo. Trudno opanować wszystkie, a jeszcze trudniej je stosować. Tym bardziej, że nie każda jest raptem jakaś rewelacyjna. Część z nich od razu odpada. Inna sprawa, że niektóre techniki są trudne do wykonania: trzeba merdać gałką we wszystkich kierunkach, wciskać jednocześnie przyciski... Owszem, ma to sens w mordobiciach, czy chociażby w grach o takim poziomie spektakularności jak Devil May Cry, ale nie tutaj, gdzie wszystko jest względnie płaskie i pokazywane z daleka.

Grzebanie psów...

Gdzie więc jest pies pogrzebany? Gra jest potwornie krótka. I prosta. Jedno z drugim obrzydliwie się combuje. Przez dziewięćdziesiąt procent czasu gry po prostu przemy przed siebie nawet specjalnie nie blokując. Przysięgam, że blokowałem w tej grze raptem z pięć razy i to podczas walk z bossami. Reszta zadaje obrażenia tak mikre i tak mizernie, że wystarczy dać joypada dwóm szympansom, z których jeden umie trzymać kierunek na gałce, a drugi wciskać dwa przyciski ataku i już – po kilku godzinach spokojnie oglądamy zakończenie gry. Fakt, misji jest szesnaście, ale kończymy je w dziesięć do dwudziestu minut. Wygląda to więc wszystko dość słabiusio, przyznacie. Nie wyobrażam sobie, żebyście grali w ten tytuł więcej niż pięć godzin. Pięć godzin to – przypomnijmy – dwa razy tyle, co projekcja filmu. Resztę skalkulujcie sami.

Z drugiej strony pełno jest sekretów. Misje, w których pograć możemy Vaderem czy Yodą, obrazki, ukryte filmiki. Jest się czym bawić. Jeśli więc powiemy, że to zabawa pod tytułem chodzone mordobicie z dużą dozą kolekcjonerstwa, uderzymy w sedno problemu.

Tak to właśnie wygląda. Ale, ale. Myliłby się ten, kto sądziłby, że walczy się jakoś przesadnie przyjemnie. Owszem – o czym już pisałem – możliwości jest sporo, ale mieszanie akcji, łączenie, kombinowanie, ujmując rzecz delikatnie – po prostu leży płasko jak decha. Wyobraźcie sobie jedno: wykonujecie jakieś combo i próbujecie przerwać atak, żeby zablokować. Albo – uskakujecie na bok i znów próbujecie zablokować. Figa! Każda zaczęta animacja musi się najpierw skończyć, a dopiero potem można robić coś nowego.

Dramatycznie przekłada się ten system na grę, ponieważ oznacza on, że podczas walki możemy oberwać dowolną liczbę razy, gdyż zablokujemy tylko wtedy, gdy nie robiliśmy nic podczas wyprowadzania ataku przez wroga. Pachnie to potworną tanizną. Spróbujcie też połączyć kilka combosów i dodać do tego jakiś patent z mocą – droga przez koszmar. Większość animacji ma po sobie takie opóźnienia, że oprócz zaprogramowanych w grze kompletów nie dokonamy niczego wielkiego. A to już potwornie nudne. No, chyba że bazować będziemy na błędach kolizji na przykład i podbijać sobie wroga do oporu, co też się zdarza. Skoro wiadomo już o scenariuszu, o systemie walki, rzućmy okiem na grafikę. Może tu podreperujemy dobre imię.

Jak cię widzą?

Wizualnie faktycznie jest na co popatrzeć – chciałbym napisać. Ale jest z tym tak średnio i schematycznie... Swoją drogą, ponieważ wszędzie pełno droidów – trudno zarzucać ich poruszaniu się schematyczność. Większość akcji gry toczy się w pomieszczeniach zamkniętych – mniejszych lub większych. Gigantyczne hale (jak np. świątynia Jedi) prezentują się bardzo fajnie, ale nie tak imponująco, jak w podobnych produkcjach. Obi-Wan ma misję na otwartej przestrzeni (w kanionie górskim) i prawdę mówiąc jest to jeden z nielicznych momentów w grze, kiedy można się rozejrzeć.

Poza tym rozglądamy się raczej za panelami oraz fotelami, które można potęgą Mocy wyrwać i cisnąć we wrogów. A i to – przysięgam – z nudów. Moc nie jest silna w twórcach tej gry – co tu dużo gadać. Granie w ten tytuł prowadzi do frustracji, frustracja prowadzi do cierpienia. Jak nic zasilamy szeregi Imperium i nie mam pewności czy bardzo tego chcę.

Ja i moi koledzy...

Dziewięć postaci do trybu versus i czternaście aren, w tym jedna z Gwiazdy Śmierci, dają bardzo miłe przeżycia. Oczywiście nie spodziewajcie się wyczynów na miarę Tekkena, czy Calibura. Te versusy są raczej zabawowe, ciężko blokować, ciężko nawet trafić w przeciwnika. Drugą opcją gry dla kilku graczy jest kooperacja. Cztery misje polegające głównie na wycinaniu wszystkiego, co się rusza. Wcielamy się w Obi-Wana i Anakina, ale także (acz sporadycznie) w inne postacie. Niemała przyjemność zabawy, zwłaszcza, że za ukończenie misji otwierają się w bonusach cudeńka podnoszące grze ocenę (na przykład mocarne alternatywne zakończenie III Epizodu).

Bohaterowie

Choć rozgrywka zasadniczo dotyczy tylko Obi-Wana i Anakina, to oczywiście sporadycznie pojawią się inne postacie. Palpatine, Mace Windu, Dooku i inni stanowić będą bossów, z którymi przyjdzie nie raz skrzyżować szabelki. Fajne jest to, że walki te jako jedyne stawiają graczowi jakieś wymagania. Wydają się aż ekstremalnie trudne, ale to tylko przez to, że cała reszta gry jest prościutka. Ponieważ wątek Padme został zupełnie pominięty, należy się spodziewać, że i motyw przejścia Anakina na „drugą stronę" będzie nieco inny niż w filmie. Tak jest zresztą w rzeczy samej.

Powstań, Lordzie Vader!

Pierwszy grzech Zemsty Sithów – nuda. Ciągle to samo, młócenie i grzanie na ślepo. Drugi grzech – prostota. Nie trzeba żadnych umiejętności, żeby przejść grę. Trzeci grzech – czas rozgrywki. W kombinacji z ceną dość interesujące zestawienie. Czwarty grzech – błędy kolizji i system walki. Bez możliwości łączenia technik.

Przymioty: Jest to gra o Gwiezdnych Wojnach, jest to gra o Gwiezdnych Wojnach, jest to gra o Gwiezdnych Wojnach. Zdecydowanie dla niedzielnych graczy, którzy mają mało czasu, nie lubią się stresować, a zależy im na szybkiej, mało wymagającej rozrywce. Ma sporo sekretów i filmów. Można powycinać Jedi jako Anakin, który zadeklarował się skrajnie prawicowo. Decyzja należy do Was – pamiętajcie, że od niej zależą losy galaktyki. Zaufajcie swoim uczuciom...

Grabarz ■ ■

Dla tych, co obejrzeli film i tych, co nie obejrzeli

Pisałem tę recenzję na ciepło po premierze filmu. Dla tych, co nie widzieli – pojawi się mnóstwo niechcianych wyjaśnień. Gra po prostu pokazuje urywki filmu i to dość hojnie. Dla tych, którzy widzieli – niespecjalne to będzie przeżycie. Urywki raczej tylko po to, żeby przypomnieć nam, że gramy w Gwiezdne Wojny, a nie w chodzonego Soul Calibura na przykład. Wstawki tekstowe między misjami są oględne, krótkie i ogólne, a dotyczą wyłącznie losów Anakina i Obi-Wana, mając resztę postaci gdzieś. Gra nie aspiruje tu do miana przygodówki. Nie martwcie się więc, nie ma w tym wszystkim nawet grama dramatyzmu.

PS2 | Xbox — Chodzone mordobicie – jak film zresztą.

- **Wydawca:** LucasArts
- **Producent:** The Collective
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb

7.1

GOD OF WAR

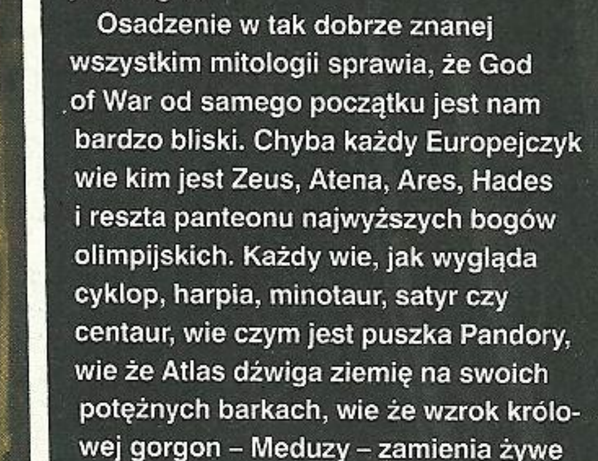
PO TRUPACH DO CELU

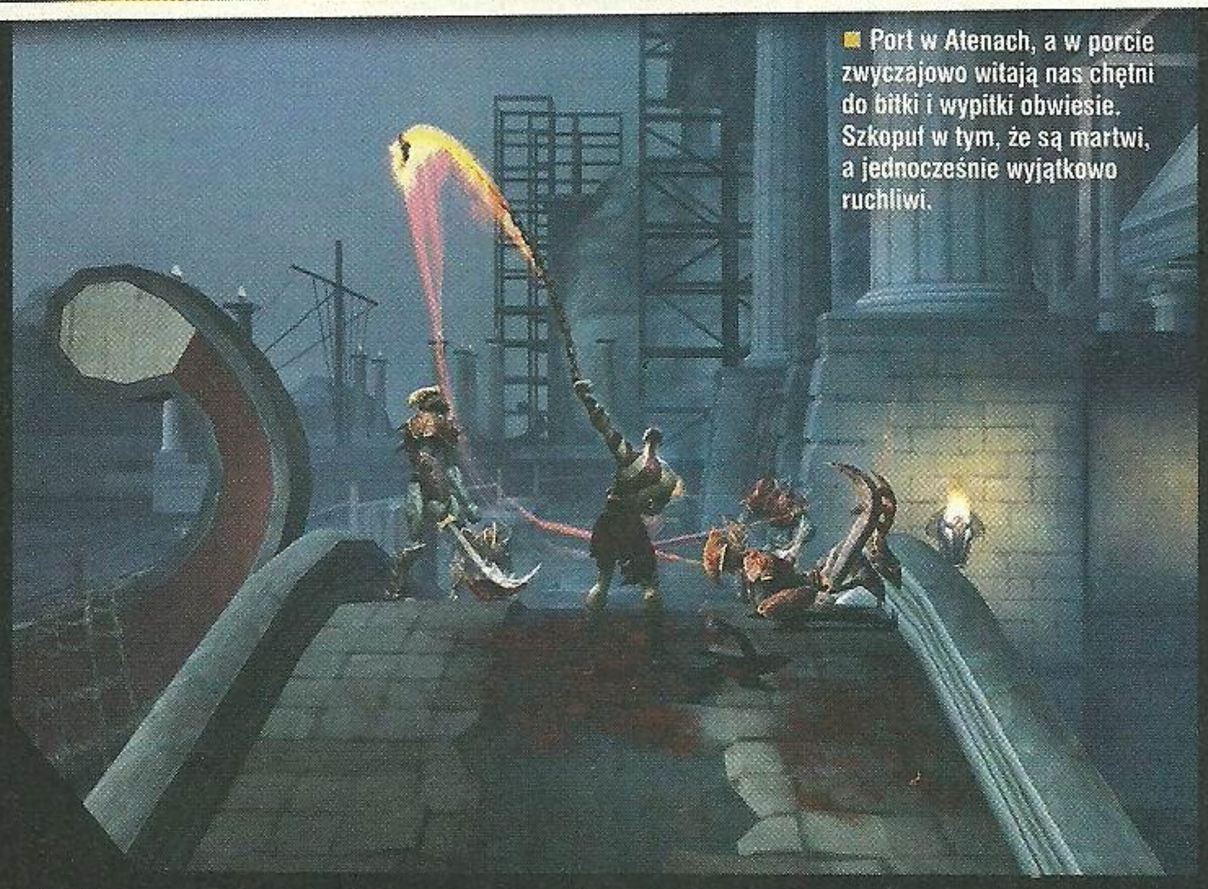
Do celu, którym jest pierwsze miejsce wśród slasherów na PlayStation 2 i wzbudzenie zazdrości w posiadaczach innych konsol, którzy nigdy nie będą mieli szansy zagrać w konwersję God of War na swoich maszynach. W sumie trochę szkoda, bo jest to jedna z tych niezwykłych gier, które od razu wzbudzają zachwyt i przynoszą mnóstwo radości z zabawy. Na dokładkę jest to pierwsza naprawdę wybitna siekanka, która nie przybyła do nas z Kraju Kwitnącej Wiśni. I moim zdaniem od razu pozostawiła w pobitym polu takie tytuły, jak Devil May Cry czy Onimusha. Brutalnością i krwistością spokojnie dorównuje (o ile nie przewyższa – galonów przelanej krwi nie liczyłem) Shadow of Rome, Księciu Persji też się trochę dostało, jeżeli idzie o elementy zręcznościowe, a wszystkie je przewyższa imponującą postacią Kratosa.

Oczywiście doświadczony gracz od razu dostrzeże, że God of War to w większości doskonale znane patenty wykorzystane choćby w wymienionych powyżej tytułach, ale olbrzymią siłą tej gry jest to, że wszystkie te kawałki zostały wykorzystane w sposób niemal perfekcyjny, a to co wymyślili sami developerzy powala geniuszem. PlayStation 2 właśnie dorobiło się kolejnej wybitnej gry, która już niebawem przerodzi się w serię. Z czego cieszę się jak małe dziecko, bo w przypadku God of War nie ma po prostu czegoś takiego jak przesyt. Cały czas chce się więcej i więcej. Tak genialna jest to gra.

Osadzenie w tak dobrze znanej wszystkim mitologii sprawia, że God of War od samego początku jest nam bardzo bliski. Chyba każdy Europejczyk wie kim jest Zeus, Atena, Ares, Hades i reszta panteonu najwyższych bogów olimpijskich. Każdy wie, jak wygląda cyklop, harpia, minotaur, satyr czy centaur, wie czym jest puszka Pandory, wie że Atlas dźwiga ziemię na swoich potężnych barkach, wie że wzrok królowej gorgon – Meduzy – zamienia żywe stworzenia w kamień i tak dalej. David Jaffe umiejętnie wszystkie te elementy połączył tworząc niesamowicie grywalną kombinację.

Jak wspomniałem przed chwilą God of War nie jest produkcją japońską ale amerykańską, na dokładkę mocno zakorzenioną w kulturze europejskiej, którą David Jaffe rozumie dokładnie tak, jak trzeba. Jakimś trzecim okiem sięgając pod podszewkę mitów greckich i wyciągając z nich to, co właściwe – krew, flaki i inne przysmaki. Nadaje przez to mitom, które towarzyszą





Port w Atenach, a w porcie zwyczajowo witają nas chętni do bitki i wypitki obwiesie. Szkopuł w tym, że są martwi, a jednocześnie wyjątkowo ruchliwi.

TAK TO SIĘ ROBI

Po wypłaceniu potężniejszym przeciwnikom i szefom kilku solidnych lepów nad ich głowami pojawia się symbol kółka, które oczywiście należy wcisnąć, gdy tylko znajdziemy się w odpowiedniej odległości. W przypadku niektórych przeciwników jest to tylko możliwość złapania wroga i wykonania rzutu, ale zazwyczaj wciśnięcie kółka odpala minigierkę, która pozwala zarżnąć przeciwnika w niezwykle efektowny i brutalny sposób. Przykłady? Proszę bardzo – podczas walk z minotaurami odpala się minigierka polegająca na mashowaniu kółka, w której Kratos siłuje się z leżącym przeciwnikiem, a gdy przełamie jego obronę obejrzymy brutalne badanie laryngologiczne gardła minotaura, które zaowocuje solidną porcją orbów uzupełniających energię życiową, co czasami może być bardzo przydatne, ale należy pamiętać, że w ten sposób pozbawiacie się porcji czerwonych punktów doświadczenia. Analogicznie w przypadku pomiotu Meduzy – gorgon, które obdarzają nas punktami magii zamiast życia. Po złapaniu wężowatej potwory w potężne łapska przystępujemy do urywania łba – w tym celu musimy prawym analogiem wykręcić kilka kółek i półkoli zgodnie z symbolami wyświetlanymi na ekranie. Ostatnim rodzajem minigierki jest wklepanie wyświetlającej się na ekranie kombinacji przycisków.

Schemat minigierek (mashowanie, kręcenie kółek lub wklepywanie kombinacji przycisków) zazwyczaj się powtarza, choć ich skutki są różne dla różnych wrogów. Ale nie chcę zdradzać Wam więcej, bo odkrywanie sposobów na brutalne i efektowne pokonywanie przeciwników jest jedną z przyjemniejszych części gry. Tak czy inaczej – właśnie owe minigierki są największym wkładem twórców God of War w gry video. Pozwoliły stworzyć niebywale efektowne walki z potężnymi potworami, z których kolanami (co najwyżej) walczylibyśmy w normalnych warunkach. Słowa tego nie oddadzą, to trzeba samemu przeżyć.

BOGOWIE ŁAKNĄ KRWI!

Ta akcja jest naprawdę mocna i pokazuje, że tak naprawdę jeszcze niczego w grach nie widzieliśmy – fakt, w Manhunt było zabijanie w okrutny sposób, ale jakoś tam śladowo umotywowane tym, że zabijamy degeneratów i złoczyńców, a tutaj... W pewnym momencie trzeba złożyć bogom ofiarę z niewinnego człowieka zamkniętego w klatce. A konkretniej – trzeba nieszczęśnika usmażyć w płomieniach! Brutalne? Okrutne? Nieludzkie? Nie musicie odpowiadać na retoryczne pytania. Na dokładkę Kratos robi to bez mrugnięcia okiem, a ofiara cały czas błaga o litość... Odważycie się to zrobić? Bo muszę przyznać, że ja miałem poważne rozterki. Szczęka opada też w momencie, gdy odkryjemy, że zabicie zwykłego człowieka daje Kratosowi trochę życia. Co czasami się bardzo przydaje, ale ciężko to chyba uznać za normalne... David, David, co siedzi w twojej głowie?

■ Ostrza Chaosu to najefektowniejsza broń, jaką kiedykolwiek mieliście okazję wywijać w grach. I jedna ze skuteczniejszych.

nam niemalże od kołyski nowy wymiar, jednocześnie sprawiając, że czujemy się swobodnie wśród wszystkich tych bogów i potworów. Na mój szacunek Jaffe zasłużył także tym, że w jakiś sposób uchwycił sens greckich mitów i tego, że ludzie zawsze byli w rękach bogów zabaweczkami, a nagrody, które obiecywali nigdy nie były takie, jak sobie człowiek wymarzył słysząc w słowach bogów dokładnie to, co chciał usłyszeć. Obietnica spełnienia marzeń jest w tym przypadku dźwignią, która pchnie człowieka do działania, a nagroda... Cóż, o nagrodzie nic powiedzieć nie mogę – sami musicie się dowiedzieć, jaki los bogowie zgotowali Kratosowi, będącemu niemal idealnym przykładem tak lubianej przez greckie mity postaci tragicznej. Na szczęście nie tak mdłej, jak to poloniści Wam zazwyczaj przedstawiają. Wprost przeciwnie – Kratos jest po prostu niesamowity, choć ciężko powiedzieć, żeby budził sympatię, a jego moralność... Cóż, chyba po prostu jej nie ma, a już na pewno nie jest to moralność w naszym wymuskanym stylu. To moralność spartańska, bezlitosna dla słabych.

I jeszcze jedno – gry takie jak Devil May Cry czy Onimusha często urzekają pewną „obcością", ale jednocześnie pozostają niezrozumiałe, bo zazwyczaj po prostu nie wiemy, do czego autorzy gry nawiązują poza oczywistymi odnośnikami do mitów nam znanych. W końcu nikt nam nie opowiadał w dzieciństwie bajek o Odzie Nobunadze – głównym złym z serii Onimusha, a o pracach Herkulesa słyszał każdy. Na dokładkę japończycy nie do końca łapią nasze dziedzictwo kulturowe i choć slasher z Shadow of Rome jest świetny, to fabularnie nie bardzo sobie poradzili ze starożytnym Rzymem. Nie zrozumieli go po prostu, zaś David Jaffe mitologię grecką rozkminił doskonale, a jego gra jest fabularnie zaskakująco daleka od hollywoodzkich superprodukcji, w których non stop pojawiają się gadki o wolności, patriotyzmie i takie tam brednie.

Jak wypada Kratos na tle innych bohaterów najlepszych slasherów? On i Dante to dwa przeciwległe bieguny. Dante wie, że jest potężny, co sprawia, że cały czas błaznuje, stroi sobie żarty z przeciwników i walczy bardzo nonszalancko. Kratos też wie, że jest potężny, ale większe poczucie humoru mają kamienie. Kratos walczy po prostu bezlitośnie, skuteczność przede wszystkim, niesamowita efektowność jego ciosów nam ma sprawić przyjemność – jego samego walka wydaje się nie bawić, choć kiedyś z pewnością sprawiała mu wiele przyjemności. Zbyt wiele. Z kolei w porównaniu z mroczniejszym, ale nadal wyszczekanym

Przyrzekłem sobie nie spoilować Wam fabuły, bo ta jest naprawdę bardzo dobra, jedna z najlepszych jakie widziałem w grach video. Nie przesadnie wydumana, czy zakręcona, ale za to niesamowicie wiarygodna.

TRZY KOLORY – CZERWONY, ZIELONY, NIEBIESKI

CZERWONY to punkty doświadczenia wypadające z pokonanych wrogów oraz znajdowane w skrzynkach ze skarbami. Zazwyczaj wydaje się, że jest ich masa, ale to nieprawda. Co więcej – na przykład urywanie skrzydełek harpiom nie daje żadnych punktów pomimo tego, że jest bardzo przyjemne. Najlepszym sposobem na zdobywanie wielkich ilości punktów doświadczenia jest budowanie jak najdłuższych kombosów i powstrzymywanie się od rozrywania przeciwników na strzępy – w szczególności harpii i martwych wojowników. Choć raz na jakiś czas można sobie na taką ekstrawagancję pozwolić...

ZIELONY to życie i zazwyczaj jest go aż za dużo w skrzynkach. Ale czasami zaczyna go brakować. Z pomocą przychodzą minotaury, które po zabiciu w minigierce zamiast punktów doświadczenia dają nam punkty życia. Oprócz tego niektórzy przeciwnicy, w szczególności szefowie, po trafieniu wyrzucają z siebie upragnione zielone kuleczki.

NIEBIESKI to magia i też jest jej dużo w skrzynkach, tym bardziej, że większość skrzynek jest dwojakiego rodzaju – można otworzyć je, gdy pulsują na zielono i dostać życie, albo na niebiesko i zgarnąć magię. Magię wypluwają z siebie gorgony, gdy urwiemy im łeb, a także czasami wrogowie.

- **Dobre:** Grafika, dźwięk, wrogowie, walka, Kratos, to naprawdę mroczna i brutalna opowieść. I tak można by jeszcze bardzo długo.
- **Złe:** Czyny Kratosa są tym, co ludzie za zło zwykli uważać.
- **Brzydkie:** Z perspektywy Radia M – wszystko. Z mojej – nic.

Podstawą God of War jest niesamowita, brutalna i potwornie krwawa rzeźnia, którą wywołujemy na ekranie za pomocą dość prostych środków – sterowanie Kratosem jest niemal perfekcyjnie dopracowane i od samego początku wyczyniamy cuda po prostu bawiąc się klepaniem na oślep w przyciski.

BOSKIE BONUSY

God of War jest prawdziwą skarbnicą dodatków, które ukażą się przed Wami po skończeniu gry na trzech podstawowych poziomach trudności oraz na poziomie God. Wśród dodatków są prawdziwe skarby – jak choćby całkiem długi film Making of, który pozwala zajrzeć za kulisy tworzenia gry oraz posłuchać jej twórców. Mamy też okazję obejrzeć bardzo wczesne projekty postaci (trójwymiarowe!) i poziomów (a to już w postaci filmu, ale co tam), a przy okazji zdrowo się pośmiać z niektórych pomysłów i docenić inne. Na przykład w pewnym momencie Jaffe przyznaje, że początkowo miał ochotę sprawić cyclopom penisy, ale w końcu musiał z tego pomysłu zrezygnować, co podsumował krótko: „Biedne Cyclopy". Fakt, biedne – wszystkie kobiece potwory mają piersi i sutki (sutki to ewenement na skalę światową wśród gier mainstreamowych – zazwyczaj graficy zadowalają się, jeżeli wiecie, co mam na myśli, samymi krągłościami), a takie cyklopy nawet się odlać nie mogą, że o innych zastosowaniach rzeczonego organu nie wspomnę – nic dziwnego, że są takie, delikatnie mówiąc, wkurzone.

Księciem z Warrior Within Kratos to milczek – w zasadzie w ogóle się podczas walki nie odzywa, co najwyżej stęknie z wysiłku.

Najbliżej mu więc chyba do ultrabrutalnego Agrippy z Shadow of Rome, ale tylko jeżeli chodzi o brak litości podczas walki. Same gry różnią się niesamowicie, szczególnie na poziomie fabularnym – tam gdzie w Shadow of Rome dominuje patos, na dokładkę patos w przerysowanym i przegadanym japońskim stylu, God of War stawia raczej na przekaz prosty, ale dobitny – w żadnym wypadku nie pada tu za wiele słów, bo są po prostu niepotrzebne. Bogowie mówią krótko i zwięźle, Kratos w zasadzie w ogóle się nie odzywa – mówią za niego czyny, a te są po prostu straszne i nic dziwnego w tym, że gra jest tylko i wyłącznie dla dorosłych. A mimo to – polubiłem go, choć nigdy nie chciałbym się znaleźć w jego pobliżu. Nawet przypadkiem, bo kostucha krąży wokół niego zbierając naprawdę obfite żniwo.

Przyrzekłem sobie nie spoilować Wam fabuły, bo ta jest naprawdę bardzo dobra, jedna z najlepszych jakie widziałem w grach video. Nie przesadnie wydumana, czy zakręcona, ale za to niesamowicie wiarygodna.

Ale dobra, dość tego dorabiania ideologii – czas w końcu przejść do głównego dania, tego krwistego steku, który wysmażyli nam kolesie z Sony Santa Monica.

Podstawą God of War jest niesamowita, brutalna i potwornie krwawa rzeźnia, którą wywołujemy na ekranie za pomocą dość prostych środków – sterowanie Kratosem jest niemal perfekcyjnie dopracowane i od samego początku wyczyniamy cuda po prostu bawiąc się klepaniem na oślep w przyciski. Po chwili wiemy już, co Kratos potrafi.

A potrafi naprawdę niemało – żonglować przeciwnikami i masakrować ich w powietrzu, łączyć ciosy w bardzo długie komba, łapać wrogów i rozrywać ich na sztuki i tak dalej. Jednak przyznać trzeba, że Devil May Cry 3 jest o wiele trudniejszym wyzwaniem – tam naprawdę trzeba wykazać się mad skillzami w przebieraniu palcami po padzie. Ale co z tego, skoro to w God of War znaleziono złoty środek i gra jest niesamowicie intuicyjna i przyjazna dla każdego gracza. Za wyjątkiem największych hardcore'owców-malkontentów, ale ich nigdy nie da się do końca zadowolić i zawsze znajdą dziurę w całym. Im dedykuję granie po kolegach, którzy przeszli już GoW na podstawowych poziomach trudności i spróbowanie zabawy na poziomie God, na którym Kratos zadaje przeciwnikom o połowę mniejsze obrażenia, a oni sami potrafią mu dowalić pięć razy mocniej.

Oprócz niesamowitych kombosów Kratos potrafi też dowalić przeciwnikom czarami, a czasami musi wykazać się zręcznością podczas kilku dość wymagających momentów w grze. Wprawdzie tego mięśniaka o wielki intelekt nie podejrzewałem, ale okazało się, że programiści nie odpuścili sobie tematu zagadek. Nie są one jakieś przegięte, ale czasami trzeba nad nimi chwilkę pomyśleć, co daje nam krótkie wytchnienie od rzezi. Z przeciwnikami i bossami jest podobnie – na tych trudniejszych trzeba znaleźć po prostu sposób, bo inaczej z Kratosa zostanie mokra plama. Na całe szczęście nigdy nie jest tak, że gra frustruje poziomem trudności, choć momentami wydawało mi się, że jest dokładnie odwrotnie i programiści po prostu przegięli. Ale nie – po prostu trzeba znaleźć sposób, który pomoże nam bezstresowo pokonać chmary przeciwników. Jak choćby podczas walki z cerberami (uwaga! mały hint-zagadka – nie sądźcie zagrożenia po rozmiarach).

GNIEW BOGÓW

Gdy nabijemy specjalny pasek możemy odpalić Gniew Bogów, który daje nam nadludzką siłę i sprawia, że ataki są jeszcze potężniejsze. Jednak zazwyczaj nabijanie tego paska idzie wolno, więc lepiej oszczędzać go na najtrudniejsze, desperackie chwile. Niestety, Gniew Bogów nie daje nam nietykalności, a jedynie zwiększa odporność na trafienia. Trwa też dość krótko, ale za to jest intensywny. Aha, po dopakowaniu na maksa Ostrzy Chaosu daje też nieskończoną ilość many na czas swego trwania, więc można miotać czarami do oporu.

Jak dotąd dopatrzyłem się samych zalet. Czy są jakieś wady? Nie widzę. I nie zobaczę, bo God of War wygląda po prostu bosko. Naprawdę ciężko uwierzyć, że to jest gra na poczciwą konsolę Sony. Niesamowita gra świateł, odbicia i refleksy, przecudowna animacja Kratosa i Ostrzy Chaosu, bardzo solidne i dokładne, jak na możliwości PS2

To dopiero przedsmak walki z Hydrą, dalej jest o wiele ciekawiej...

oczywiście, tekstury i nielichy rozmach w kreowaniu mitycznej Grecji. Nawet do płynności animacji nie można się przyczepić, bo tylko podczas największych rzeźni można się na upartego dopatrzyć jakichś chrupnięć. Fakt – przeciwnicy nie zawsze są wykonani idealnie, ale prawdę mówiąc prawie w ogóle się tego nie dostrzega po prostu grając.

Bardzo to sprytnie sobie programiści z Sony Santa Monica wykombinowali – zastosowali mianowicie jedną sztuczkę: nieruchomą kamerę, która za Kratosem podąża bezbłędnie, ale często nie pokazuje innych ważnych elementów pomieszczeń. Co z kolei sprawia, że God of War jest też grą dla miłośników lizania ścian – bardzo często można znaleźć poukrywane sprytnie skrzynie z różnymi skarbami dopiero wtedy, gdy wejdzie się w miejsce gdzie kamera zmienia swe położenie. Gdybyśmy mogli swobodne kierować kamerą wielu sekretów nie dałoby się po prostu ukryć, a tak upieczono dwie pieczenie przy jednym ogniu – dano coś szperaczom, a wzrokowców omamiono przepięknym wyglądem i płynnością zabawy odbierając im nieco swobody. Na dokładkę, podczas gry prawie w ogóle nie zauważa się loadingów!

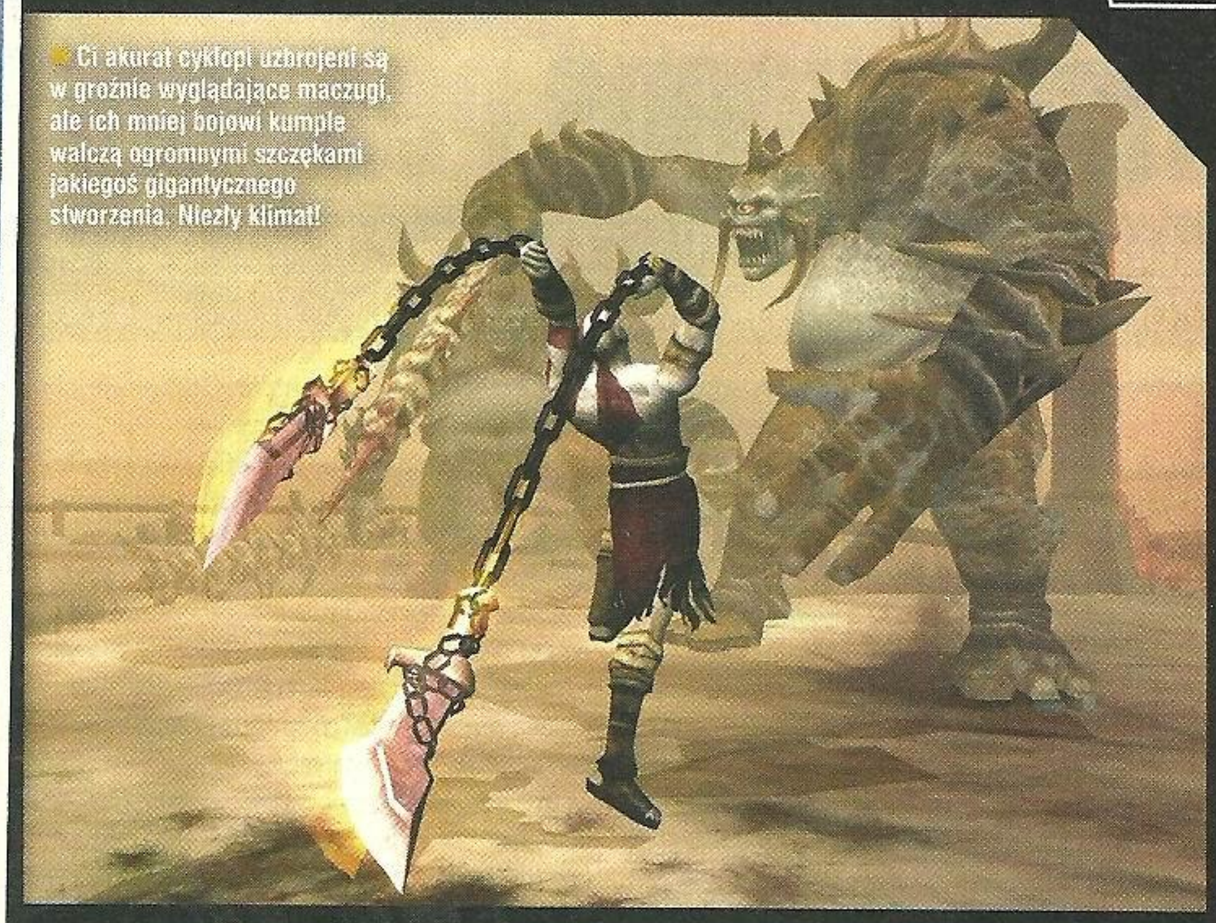
Aha, God of War oferuje też coś dla posiadaczy wypasionych telewizorów – jest tryb 16:9 oraz progressive scan. Jedynym zgrzytem jest to, że niesamowite filmiki renderowane w pewnych miejscach przechodzą w przerywniki liczone na silniku gry i wtedy najbardziej kłują w oczy niedoskonałości grafiki – szczególnie, gdy z pięknie wyrenderowanych biustów przenosimy wzrok na te sklejone z trójkącików...

Dźwięk to czysta moc, szczególnie gdy ma się jakiś porządny zestaw grający – pojedynek z Hydrą po prostu ogłusza, a odgłosy walki wbijają się wprost pod korę mózgową. Muzyka też robi swoje, czyli po prostu genialnie zagrzewa do walki. Ale tego się nie da opisać słowami (ani usłyszeć na marnych głośniczkach), God of War musi po prostu ryczeć z głośników, żeby robić należyte wrażenie i potęgować doznania. I chrzanić domowników i sąsiadów!

No to szybko zreasumujmy teraz najlepszego slashera na rynku – genialna grafika, animacja oraz świetne arty i niesamowity design potworów i poziomów. Dobre wyważanie pomiędzy genialną i energetyzującą na maksa walką, a elementami zręcznościowymi oraz zagadkami, choć jak dla mnie tych ostatnich powinno być więcej, a skakania nieco mniej, bo Kratos to nie Książę Persji. Prosta, ale mocno chwytająca za cojones fabuła.

Przejście GoW trwa około dziesięciu godzin według zegara gry, ale w rzeczywistości dłużej, bo gra liczy tylko odstępy pomiędzy checkpointami, a nie czas, który zżarły nam nieudane próby. A propos checkpointów – są świetnie rozmieszczone i niezauważalne, a Zeus niemal nigdy nie wymaga od nas zaczynania od save'a – punkty kontrolne zazwyczaj są bliżej. Jednak największym atutem GoW jest fakt, że co chwilę dzieje się coś nowego, w zasadzie nie ma bąktrackingu (a nawet jeżeli, to gra usłużnie tworzy nam skróty do miejsc przeznaczenia) i tak naprawdę nigdy nie wiemy czego się spodziewać. Owszem, pewne elementy się powtarzają, ale w zasadzie nigdy do przesytu.

Na koniec zostawiam sobie jedyną wadę tej gry... To że w ogóle się kończy! W przypadku God of War jest to coś, czego po prostu nie mogę odżałować. Ale stało się i pozostaje mi już tylko czekanie na kolejne części. Oby jak najszybciej i oby równie genialne. Albo i lepsze, a co! **Marcellus** ■ ■



Ci akurat cyklopi uzbrojeni są w groźnie wyglądające maczugi, ale ich mniej bojowi kumple walczą ogromnymi szczękami jakiegoś gigantycznego stworzenia. Niezły klimat!

DRUGA OPINIA

...jest w przypadku tej gry zbędna. GoW to rewelacja. I choć w redakcji powstała frakcja optująca za klasyczną, japońską szkołą rzeźni Capcom (Devil May Cry, Onimusha, Shadow of Rome), to dla mnie God of War ma to coś, co przyciąga bardziej. Jak magnes. Takiego tytułu jak God of War po prostu nie można sobie odpuścić – mistrzowski design, elektryzujący dźwięk, fabuła na którą zwraca się uwagę i maksymalnie ostra oraz brutalna rzeźnia po prostu rządzą. Podobno produkcja tej gry kosztowała 20 milionów dolarów... Oby więcej takich superprodukcji! [Gulash]

PlayStation 2 Umarł bóg, niech żyje bóg!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Sony Santa Mon.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

9.8

MITOLOGIA WEDŁUG DAVIDA JAFFE

POSEJDON

Bóg mórz i oceanów obdarza Kratosa czarem Rage of Poseidon, który wywołuje potężne wyładowanie elektryczne obejmujące wszystkich wrogów znajdujących się w pobliżu Kratosa. Szczególnie przydatne, gdy przeciwnicy oblezą Kratosa, jak mrówki padlinę.

AFRODYTA

Bogini miłości nie daje Kratosowi żadnej specjalnej mocy, zamiast tego aranżuje walkę z Meduzą, królową Gorgon, a jak wszyscy wiemy, wzrok wężowłosej potwory zamieniał w kamień wszystkie żywe stworzenia (Medusa's Gaze). Po urwaniu Meduzie łba Kratos będzie mógł zamieniać przeciwników w kamień i następnie rozbijać ich na kawałki. Oprócz tego łeb Meduzy przydaje się przy rozwiązaniu przynajmniej jednej zagadki.

ZEUS

Władca bogów olimpijskich znany jest ze swego zamiłowania do miotania we wrogów piorunami i postanowił użyczyć Kratosowi tej mocy. Zastosowanie Zeus's Fury jest oczywiste – wszyscy ci upierdliwi łucznicy kryjący się w bezpiecznych miejscach.

HADES

Władca krainy umarłych daje Kratosowi umiejętność przywoływania dusz zmarłych (Army of Hades), które natychmiast rzucają się na przeciwników i rozszarpują ich na strzępy. Czar jest niezwykle efektowny, ale jednocześnie wprowadza mnóstwo zamieszania na ekranie, bo wśród miotających się dusz ciężko jest dostrzec przeciwników. Za to jest przydatny podczas walk z wielkimi przeciwnikami. I radzę to dobrze zapamiętać...

ATENA

To właśnie Atena daje Kratosowi szansę zabicia boga wojny Aresa. A to dlatego, że Ares ośmielił się zaatakować jej miasto – Ateny. Atena nie obdarza Kratosa żadną szczególną mocą, ale obiecała mu nagrodę – odpuszczenie wszystkich grzechów, które w przeszłości popełnił. Jednak umowy z bogami mają zazwyczaj ukryty haczyk, którym jest... Już nic więcej nie mówię.

ARES

Rudowłosy bóg wojny jest celem Kratosa, ale czy uda mu się do niego dotrzeć? Tego zdradzić nie mogę, by nie psuć Wam zabawy. Za to moment, w którym po raz pierwszy go zobaczycie jest naprawdę fachowy – Ares budzi ogromny respekt i w głowie zaczyna kiełkować myśl, czy przypadkiem nie porwaliśmy się z motyką na słońce.

ARTEMIDA

Boska łowczyni daje Kratosowi w prezencie potężną broń – Blade of Artemis. Ta gigantyczna szabla dosłownie szatkuje przeciwników i bez niej wygranie niektórych walk byłoby bardzo, ale to bardzo trudne.

OSTRZA CHAOSU

Blade of Chaos to podstawowa broń Kratosa – dwa potężne ostrza na łańcuchach przymocowanych do nadgarstków spartanina. Dzięki nim wykręcicie takie kombosy, o jakich nie śniło się greckim filozofom – licznik potrafi dobić nawet do tysiąca ciosów! Jakby tego było mało broń jest niezwykle przyjemna w użyciu i niesamowicie efektowna. Skąd Kratos ma Ostrza Chaosu? Dowiecie się z gry.

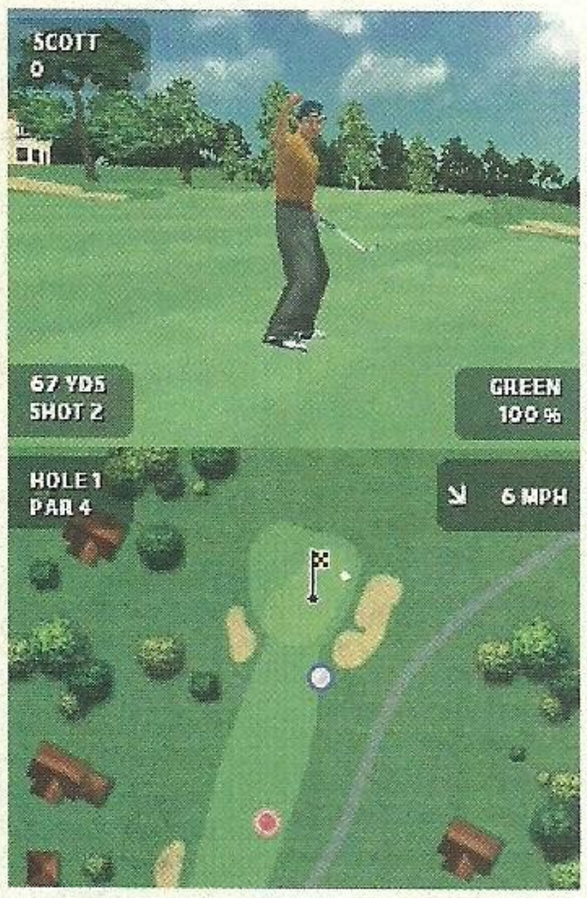
KRONOS

Najpotężniejszy z tytanów i ojciec bogów olimpijskich został pokonany przez Zeusa i spółkę i ukarany wieczną tułaczką po pustyni z gigantycznym brzemieniem na plecach – świątynią, którą Kratos musi zwiedzić, by zdobyć ukrytą w niej jedyną „broń" pozwolającą podjąć walkę z Aresem – legendarną puszkę Pandory.

TIGER WOODS PGA TOUR

ELEKTRONICY NIE PRZEPUSZCZĄ ŻADNEJ OKAZJI, ŻEBY POCHWALIĆ SIĘ SWOJĄ SPORTOWĄ SERIĄ

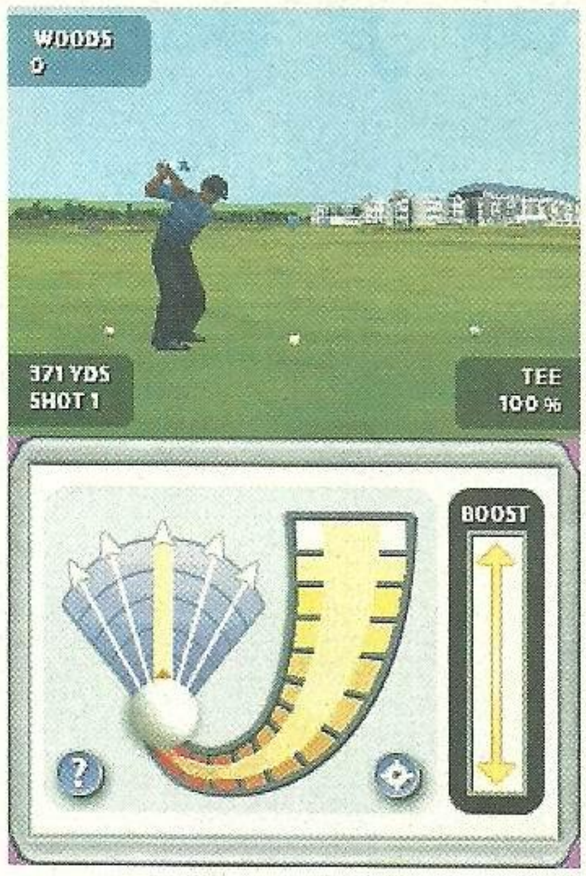
Pierwsza gra spod szyldu EA Sports na Dual Screena traktuje o golfie. Wybór moim zdaniem trochę dziwny, na pewno większe wzięcie miałaby choćby FIFA, ale to nie moja sprawa. Ja tu jestem jedynie od tego, by sprawdzić, jaki poziom prezentuje ich produkt. Co też niniejszym czynię.

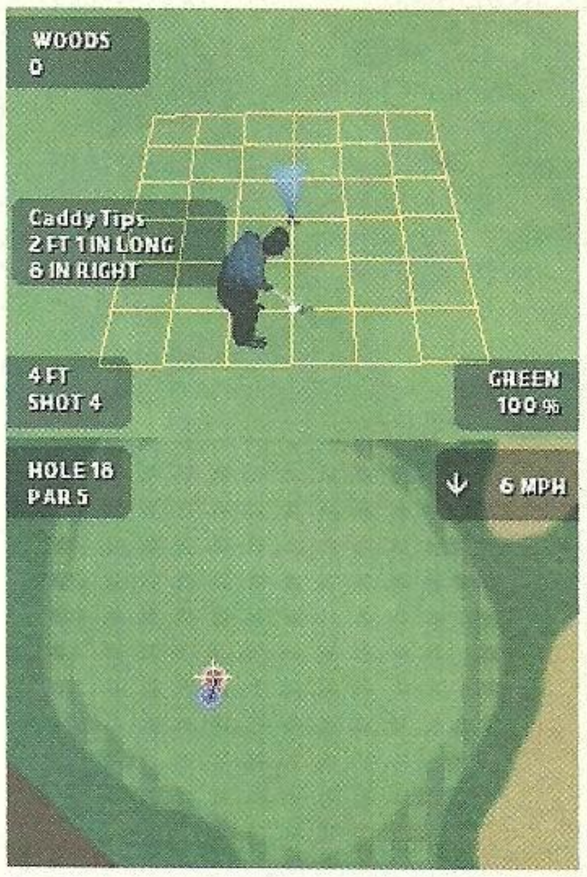


Pod względem zawartości PGA Tour prawie nie różni się od wersji z konsol stacjonarnych. Uproszczeń jest bardzo niewiele, a część z nich wyszła grze na dobre. Zabawę należy zacząć od stworzenia własnego zawodnika. Początkowo edytor nie oferuje zbyt wielu wariantów, jednak w późniejszym czasie za zarobioną gotówkę można gracza inaczej odziać, a przede wszystkim podnieść jego statystyki.

Tryb kariery polega oczywiście na wygrywaniu kolejnych turniejów. Naturalnie dostęp do tych bardziej prestiżowych trzeba odblokować – nie ma nic od razu. Poziom trudności jest ustawiony stosunkowo wysoko, dlatego najlepiej przed przystąpieniem do Legends Tour potrenować trochę w Quick Play. Na pewno się opłaci.

Podczas rozgrywki górny ekran pokazuje naszego golfistę, zaś touch screen wyświetla mapkę. Wbrew pozorom ta druga jest ważniejsza, bo właśnie na niej stylusem możemy dokładnie wskazać, w którym kierunku chcemy posłać piłeczkę. Kiedy potwierdzimy chęć uderzenia, zaczyna się najtrudniejsza część. Kluczem do sukcesu jest płynne i szybkie zakreślenie wskaźnikiem kształtu przypominające literkę „u" – czym większy rozmach i prędkość ruchu, tym dalej poślemy golfówkę. Trzeba





jednak uważać, by celnie trafić w piłeczkę, bo w przeciwnym wypadku na nic zda się cała moc. Takie rozwiązanie na pewno lepiej imituje prawdziwą grę, niż obsługa padem, jednak trzeba się do niego przyzwyczaić. Zresztą nawet po dziesiątkach i setkach uderzeń może się zdarzyć tragiczny błąd.

Tiger Woods PGA Tour jest w pełni trójwymiarowe, jednak programiści z EA Sports nie opanowali jeszcze Dual Screena, albo im się po prostu nie chciało. Bo choć sami zawodnicy wyglądają dobrze, to wydaje się, jakby lewitowali. Domki w tle trochę się rozłażą, w wielu miejscach straszą bitmapy, a tekstury w porównaniu do innych gier na NDS nie robią większego wrażenia. Trochę jednak marudzę, bo mimo tych mankamentów gra prezentuje się schludnie. Niestety, z niewiadomych przyczyn, szczególnie kiedy piłka znajduje się na greenie, animacja potrafi nieźle chrupnąć. Nie wiem dlaczego zielona tekstura i dołek są takim wyzwaniem dla silnika gry, ale fakt pozostaje faktem.

Mam też pewne zastrzeżenia do siatki, która wskazuje nachylenie terenu wokół chorągiewki. Źle wywiązuje się ze swojej roli i często okazuje się, że teren w rzeczywistość wznosi się zamiast opadać. Co oczywiście kosztuje wbicie piłeczki do dołka z jednym uderzeniem więcej na koncie. Z drugiej strony – dobrym pomysłem na przenośnej konsoli jest automatyczne dobijanie piłeczki, jeśli zatrzyma się ona kilka centymetrów od dołka. Dzięki temu autorzy zapobiegli sytuacjom, w których gracz fatalnie przestrzeliwuje i traci szansę na wygraną.

Propozycja EA Sports nie jest najwyższych lotów, ale to jedyna alternatywa dla miłośników golfa. Chętnie wystawiłbym wyższą notę, ale gra wymaga w multiplayerze carta dla każdej z chętnych do zabawy osób.

Kaxi ■ ■

NDS — Mam nadzieję, ze następnym razem EA Sports bardziej się przyłoży.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: multi-cart multiplayer

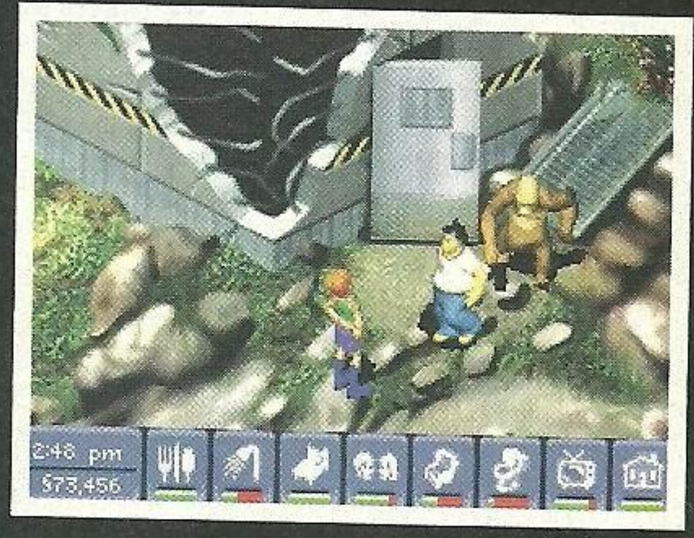
6.0

THE URBZ SIMS IN THE CITY

NIE WIDZĘ SENSU W KONWERTOWANIU GIER Z GBA NA DS, SKORO TEN DRUGI JEST WSTECZNIE KOMPATYBILNY

W takim samym stopniu dziwi mnie wypuszczanie identycznych wersji gier jednocześnie na oba handheldy Nintendo, jak to niektórzy developerzy czynią. Widocznie uważają, że dostęp do menu na drugim ekranie i kilka mało znaczących dodatków jest wystarczającym powodem. Pogląd ten oczywiście zweryfikują gracze, wykładając kasę (bądź nie) na ich produkt.

Podobnie jak druga recenzowana w tym miesiącu gra EA, również The Urbz rozpoczyna się od stworzenia własnej postaci. Kiedy trafimy do właściwej rozgrywki, szybko zauważamy, że nie jest to symulator życia, który znamy z peceta. W dalszym ciągu trzeba dbać o potrzeby podopiecznego lub podopiecznej (głód, sen, higiena itd.), ale już wystrój mieszkania czy założenie rodziny to przeszłość. Teraz na pierwszy plan wskoczyła Reputacja, którą należy za wszelką cenę powiększać. Przez to ograniczona została w pewnym stopniu swoboda gracza, bo zabawa sprowadza się w rzeczywistości do zaliczania zadań, które uaktualniają się co jakiś czas w podręcznym menu. A to trzeba z kimś porozmawiać, a to dać komuś prezent, czy też zdobyć pracę.

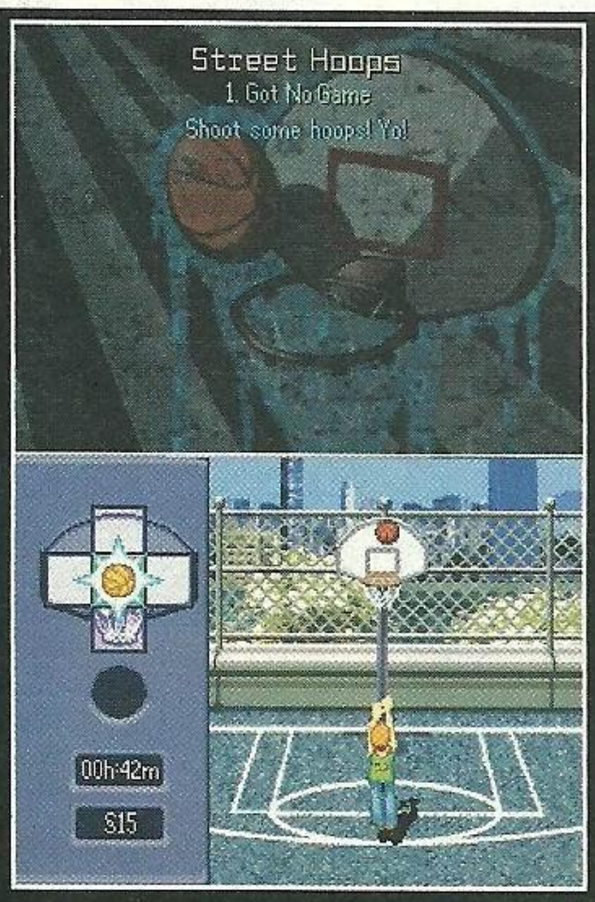


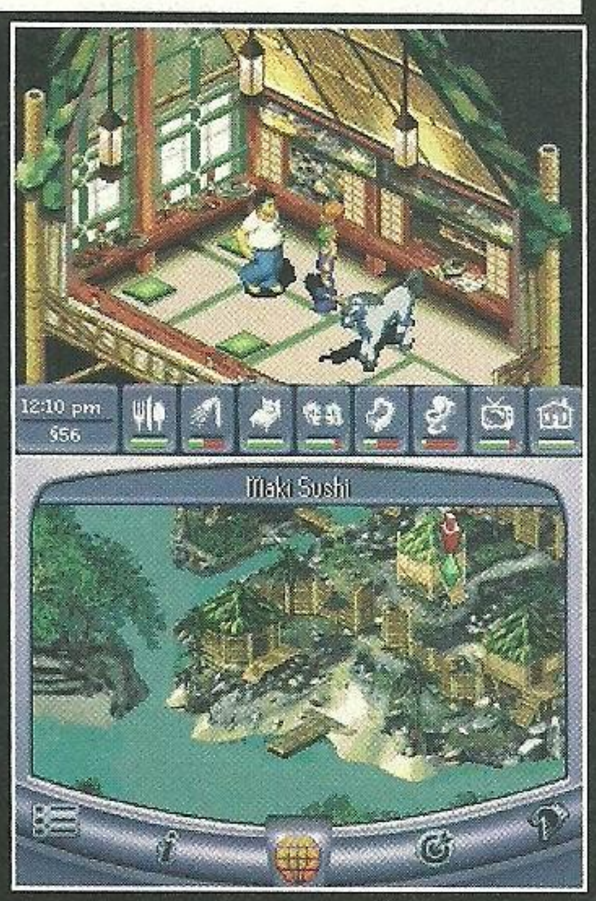
Ta ostatnia jest dość ważnym elementem gry, gdyż za sukcesy w niej wpada bardzo dużo punktów reputacji. Robota ma często formę mini gierek o różnych poziomach trudności, którymi potem można się bawić bezpośrednio z menu tytułowego. Jest ich w sumie dwanaście, w tym niektóre bardzo egzotyczne. W końcu niecodziennie zmywa się ptasie kupy z okien wieżowca.

Oprawa nie różni się prawie niczym od, nie takiej ślicznej przecież, wersji na Advance'a. Mimo to, izometryczny rzut sprawdza się dobrze, a grafika nie każe odwracać wzroku. Jest poprawnie, ale grając na silniejszej maszynie automatycznie pragnie się czegoś więcej. Nie mogę jednak powiedzieć, by wizualia przeszkadzały w zabawie. Z kolei pochrząkiwania i westchnienia przechodniów nie mogą się podobać, a niektórych zapewne nawet zirytują. W przeciwieństwie do muzyki, która może wyjątkowa nie jest, ale umila czas spędzony z grą.

Niestety The Urbz: Sims in the City w sposób marginalny wykorzystuje touch screena. Niektóre mini gierki, specjalnie zaprojektowane pod tę maszynę, robią z niego użytek, ale podczas biegania po mieście mamy na nim jedynie menu. Dzięki temu nie musimy pauzować gry, żeby sprawdzić, na przykład, listę zadań do wykonania. Na pewno także wybieranie kwestii w dialogach jest przyjemniejsze z użyciem stylusa, ale to drobiazg. Właściwie pod miano pełnoprawnego dodatku podpada jedynie opcja stworzenia własnego zwierzaka. Takiego milusińskiego można potem wystawić do zawodów przeciwko podopiecznym innych Urbzów, co przedłuża czas obcowania z tym tytułem.

Produkt Maxis nie jest pozycją złą, ale marginalne wykorzystanie funkcji NDS oraz brak multiplayera zdecydowanie obniżają jego atrakcyjność. Zresztą, lada moment na Dual Screena pojawi się szereg o wiele bardziej interesujących tytułów od początku tworzonych z myślą o tej platformie. Dlatego na Waszym miejscu nie wydawałbym pochopnie pieniędzy. **Kaxi** ■ ■





NDS — Dla nieuleczalnych Simsofili.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Maxis
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

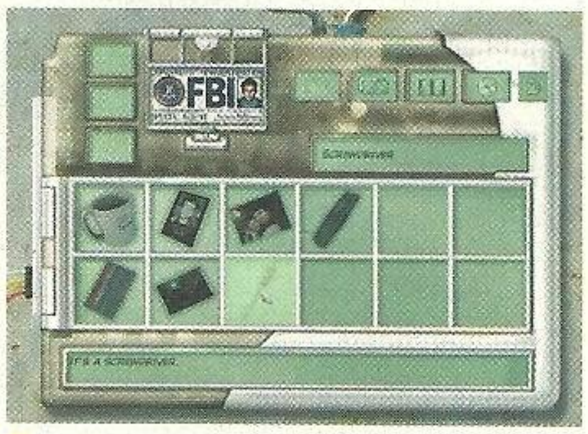
Wykorzystuje: -

6.2

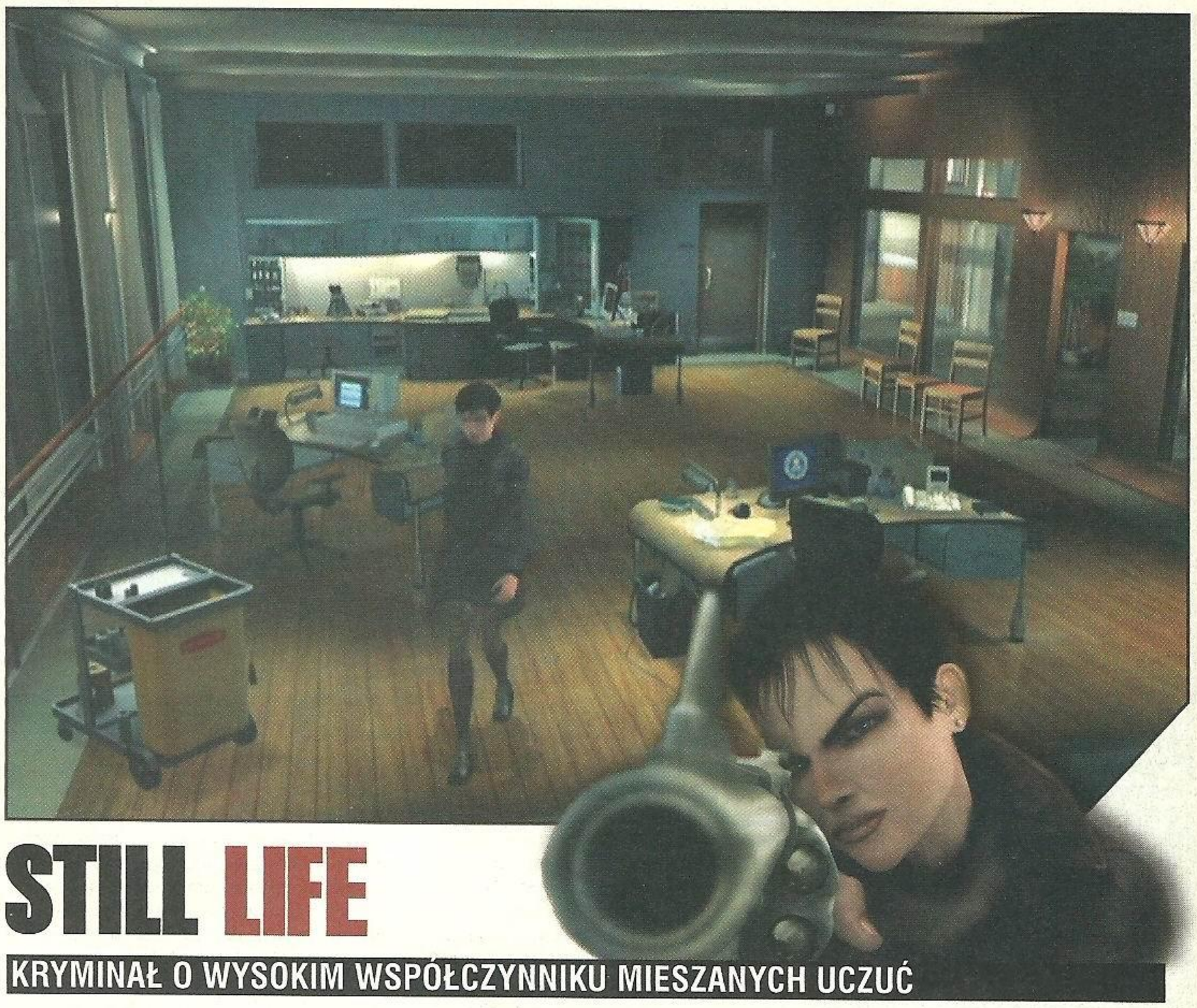
- **Dobre:** Wciąga. Naprawdę chciałem poznać tożsamość tego sadystycznego typa w strzelistym nakryciu głowy!
- **Złe:** Liniowość, okrojone lokacje, dialogi ograniczone do jednej odpowiedzi, częste loadingi, sporo tego.
- **Brzydkie:** Brzydkie, paskudne, okropne gęby postaci. A dubbing, dla odmiany, ssie na całej linii.

Cofanie się w czasie i próby interpretacji ruchów mordercy to pasjonujące zajęcie...

Gra przeznaczona jest zdecydowanie dla dorosłych - jest krew, przemoc, brutalne przestępstwa.



W grze przygodowej nie może obejść się bez obszernej kieszeni mieszczącej choćby kubek.



STILL LIFE

KRYMINAŁ O WYSOKIM WSPÓŁCZYNNIKU MIESZANYCH UCZUĆ

Zamaskowany szaleniec w powłóczystym płaszczu i ogromnym cylindrze zatapia swój pędzel w kuble z krwią. Następnie w rytm symfonicznej muzyki zaczyna malować na ścianie wzory, które jedynie on jest w stanie zrozumieć. W każdym jego ruchu widać ogromną pasję i chorą prawidłowość. Kiedy tworzy swe potworne dzieło, obraz trzęsie się, gubi ostrość, syczy i serwuje nam kilka szybkich przebitek z przeszłości.

Okazuje się, że zamaskowany wariat to jeden z najbardziej sadystycznych morderców ostatnich lat. Znacie ten typ przestępcy. Nie tylko okalecza swoje ofiary w okrutny sposób, ale na dokładkę wypruwa z nich organy, zaś policji zostawia szczątkowe i niezrozumiałe wskazówki odnośnie następnego przestępstwa.

Facet nie popełnia błędów, ale wraz z piątym morderstwem jego sprawą zajmie się Victoria McPherson, główna bohaterka gry. Badając zebrane fakty, przepytując tuzin osób i wspierając się pamiętnikiem, który przypadkiem znajduje na strychu swojego domu, Vicky postara się ustalić, kto stoi za chorą jatką na ulicach Chicago.

Still Life to spokojny, mroczny kryminał, w którym praktycznie nie ma dymiących spluw i pościgów. Zabawa polega wyłącznie na odwiedzaniu kluczowych dla śledztwa miejsc, rozwiązywaniu zagadek i przepytywaniu ludzi, którzy nierzadko mają coś ciekawego do powiedzenia. **Still Life** to także próba wskrzeszenia starej szkoły klasycznych przygodówek, w których wszystko kręci się wokół zwiedzania lokacji, pakowania do wora znalezionych przedmiotów i zastanawianiu się, jak rozsądnie popchnąć tym wszystkim fabułę do przodu. W grze nie znajdziecie zadań zręcznościowych, ani szalonej gonitwy z uciekającym czasem. Zamiast tego dużo jest dialogów i eksploracji, a wszelkie pościgi, wymianę ognia oraz tryskającą krew ujrzycie wyłącznie podczas przerywników.

Lubię mroczne kryminały, w których policja ściga psychopatycznego mordercę i najprawdopodobniej dlatego postanowiłem wytrwać z tą grą do samego końca. **Still Life** to przede wszystkim intrygujący scenariusz i postać samego zabójcy. Im bardziej bałem się obu przerażających typów, tym bardziej chciałem poznać ich tożsamość. Nie powiem, że fabuła obfituje w jakieś częste i nieprzewidywalne zwroty akcji, bo tak nie jest, ale jest w niej coś, co każe nam iść o ten jeden krok dalej i dowiedzieć się kolejnego faktu. A potem następnego.

Renderowane filmy są naprawdę fachowe, mimo iż daleko im do mega-CGI, jakimi szczyci się God of War, czy trzecia Onimusha. Jednak założono na nie tak niepokojące i ziarniste filtry, że ogląda się je z niekłamanym przerażeniem. Jasne, nie wszystkie filmy są tak klimatyczne jak intro, ale ja mam po prostu słabość do trzęsących się kamer, efektu zniszczonej taśmy video, nienaturalnie drgających głów, zgrzytów i pisków w miejsce wokalu oraz wszystkich tych niezrozumiałych akcji.

Kolejnym świetnym patentem jest wprowadzenie do zabawy dwóch bohaterów. Natychmiast po piątym morderstwie Victoria bierze jeden z tych pięciominutowych urlopów. Odwiedza rodzinny dom, wrzuca pluszowe kapcie, a na strychu dogrzebuje się do pamiętników dziadka, który w przeszłości także był detektywem. Zadziwiające jest podobieństwo pomiędzy mordercą, którego osiemdziesiąt lat temu ścigał Gustav a typem, na którego obecnie przyczaiła się Victoria. Ilekroć zatem bohaterka sięgnie po pamiętnik, akcja gry natychmiast przeniesie się do przedwojennej Pragi, gdzie poszalejemy jako Gus – detektyw szukający rzeźnika rozpruwającego tamtejsze prostytutki. Zmienia się klimat, kolorystyka, ubiory, architektura. Ba, o ile Wiktoria do miejskich podróży używa samochodu i GPS, tak Gus wodzi paluchem po zniszczonej i pożółkłej mapie. Pomysł jest świetny, ale narzucony odgórnie przez fabułę. Nie można dowolnie przenosić się w czasie – trzeba zaczekać, aż wymusi to na nas maksymalnie liniowy scenariusz.

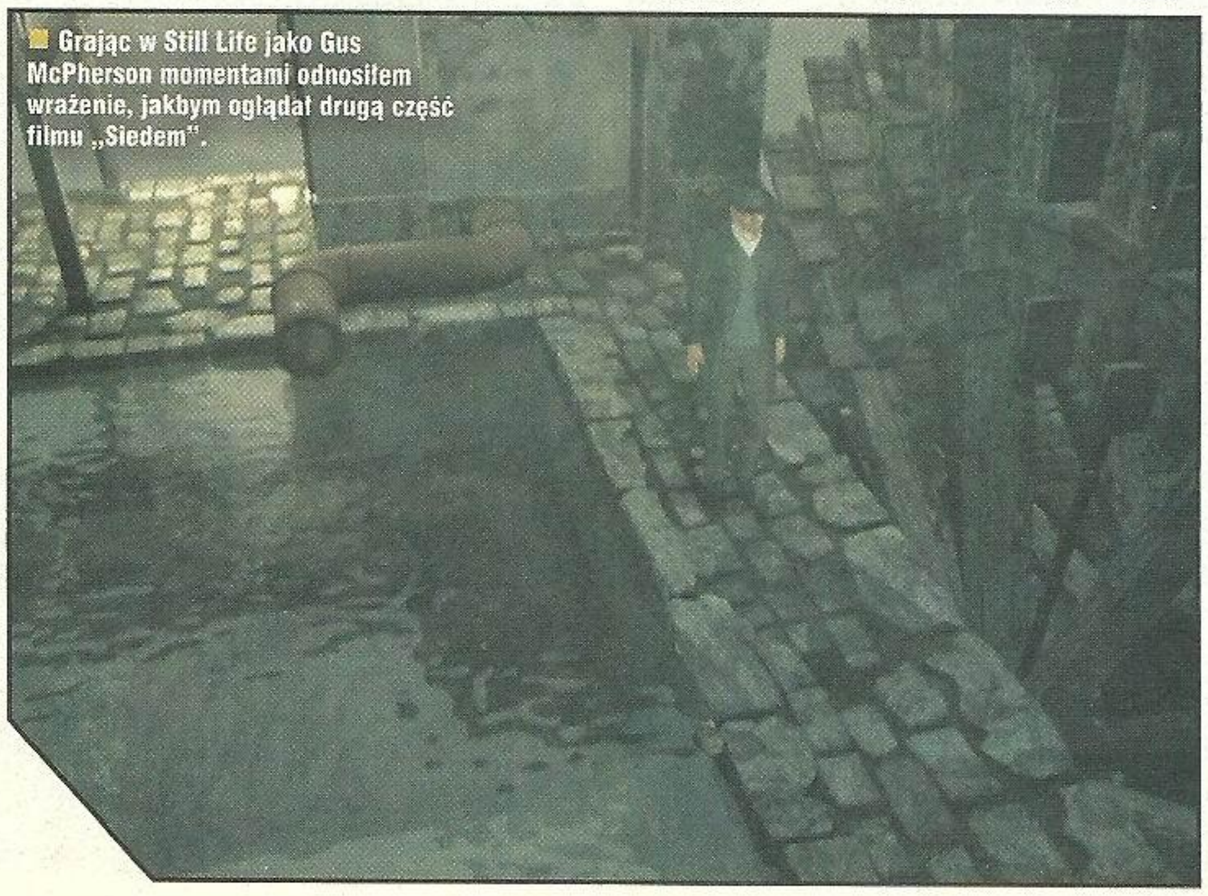
Właśnie. Poza tajemniczymi filmami (które zaliczam na plus), **Still Life** ma też masę niezrozumiałych mechanizmów, a te wyglądają mi na zwykłe niedoróbki. O braku dynamiki już wiecie – mi nie przeszkadzał, bo wolałem skupić się na rozwiązywaniu tajemnicy szaleńca w cylindrze. Ale mała dynamika to dopiero początek problemów.

Dobijało mnie ograniczenie ścieżek, po których biegała główna bohaterka. Każda lokacja w grze to dwa, góra trzy ujęcia kamery, poza które nie można wybiec. Jeśli kadr pokazuje jedynie wycinek kuchni bądź pokoju, to macie pewność, że nie zobaczycie reszty pomieszczenia. Wygląda to maksymalnie sztucznie, zupełnie, jakby Vicky hamowały niewidoczne ściany. Szkoda – w **Still Life** spotkacie się ze ślicznymi, ale statycznymi lokacjami, które aż chce się zwiedzać i takie ograniczenia strasznie psują wrażenie. Na dokładkę do pięknych i sterylnych wnętrz nie do końca pasują pokraczne i klockowate modele postaci. Litości – mamy XXI wiek.

Aha, **Still Life** miał być grą pozwalającą na prowadzenie alternatywnych rozmów z innymi postaciami, ale twórcy w którymś momencie stracili chęci, aby rozwinąć pomysł. Czasami podczas dialogów pojawia się wybór tematu dalszej pogawędki (wystarczy wtedy wcisnąć lewy lub prawy trigger), ale nie dość, że rozmowy nadal idą zaplanowanym odgórnie torem, to nie osiągamy w ten sposób kompletnie niczego. Ba, są nawet wybory komunistyczne, podczas których jeden trigger jest nieczynny.

Jednak **Still Life** jako całość jest w porządku – ma na pokładzie dwójkę ciekawych bohaterów, interesujący scenariusz, tonę miażdżących zagadek i ślicznie wykonane miejsca. Dla wielu z Was nie do przełknięcia będzie jednak potworna liniowość, maksymalnie ograniczone ścieżki, kiepskie modele postaci i fakt, że, jak każdy krymianał, **Still Life** jest do łyknięcia tylko na raz.

Matt ■ ■



Grając w Still Life jako Gus McPherson momentami odnosiłem wrażenie, jakbym oglądał drugą część filmu „Siedem".

Xbox | PC

- **Wydawca:** Adv. Company
- **Producent:** Microids
- **Liczba graczy:** 1

Wykorzystuje: Live!

Średnio udany powrót przygodówek na scenę.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.5

Phoenix · PS2 · kiddieware

Animal Soccer World

CZEGOŚ TAKIEGO JESZCZE NIE WIDZIELIŚCIE

Po Animal Soccer World spodziewałem się tego, czego pewnie i Wy spodziewacie się czytając ten tekst. Dlatego też bardzo zdziwiłem się, że w menu miałem do wyboru zabawę w układanie puzzli, grę sprawdzającą pamięć, układankę, kolorowankę (!!), czy w końcu film animowany do obejrzenia w chwili, gdy siedząc zażenowany przed telewizorem wypuszczę pada z rąk. Fajny dowcip, prawda? Oj, uśmiałem się jak nigdy układając puzzle. Przecież to takie wesołe zajęcie. Nic, że skaczący wesoło ludzik wyraźnie pokazywał mi czy dobrze ułożyłem wybrany kawałek czy nie, przez co zabawa z bardzo łatwej robiła się przeżałośnie banalna. Buerk.

Dobra, liczyłem, że chociaż ten film animowany poprawi mi humor. Ale nie – kreska to nawet w Reksiu była lepsza. Ba, to był twór geniusza. A tutaj nie dość, że brzydko, niezbyt kolorowo, to jeszcze lektorzy brzmią jak ta niezbyt rozgarnięta ekipa żuli dyskutująca po nocach tuż pod moim oknem, tudzież diabeł tasmański po wciągnięciu jakiegoś teścia czy innej omki. Bełkot to całkiem niezłe określenie.

Totalnie nie wiem, co mógłbym jeszcze napisać. Phoenix opanowali sztukę tworzenia shitów do perfekcji, a na ich stronie widnieje zaproszenie do odwiedzenia ich stoiska na E3. Matt, trzymaj się tam dzielnie bracie (jak to dobrze, że nie jestem na Twoim miejscu, hehe). [Mielu] ■ ■

OCENA: 0.5

SPY vs SPY

REMAKE DAWNEGO HITU. I WSZYSTKO JASNE

O Wiecie, że panowie szpiedzy Biały i Czarny już ponad dwadzieścia lat walczą ze sobą na ekranach monitorów i telewizorów, a w magazynie satyrycznym MAD, skąd tak naprawdę się wzięli, przeszło czterdzieści? Nieźle, tylko szkoda, że okrągła rocznica ich pierwszego spotkania w grze video została przegapiona. Spóźniony prezent w postaci remake'u prezentuje się tak, jakby ktoś nagle przypomniał sobie, że wypadałoby odświeżyć wizerunek serii i zrobił to w trybie ekspresowym. Turbo.

Musze Wam wyznać, że jako mały chłopiec lubiłem śledzić przygody szpiegów, ale pewnie teraz pomyśleliście, że zgodnie z zasadą idealizowania sobie tego, co zdarzyło się kiedyś, negatywnie nastawiłem się do najnowszej odsłony serii. Cóż, nie ukrywam, że tak właśnie było.

Przeniesienie zabawy do trójwymiarowego środowiska i napakowanie kolejnych poziomów debilnymi przeciwnikami-przeszkadzajkami sprawiło, że gdzieś zatracił się klimat gry. Wiadomo, wciąż trzeba zastawiać pułapki na drugiego szpiega w miejscach, gdzie ten na pewno będzie szukał pewnych wartościowych przedmiotów; samemu oczywiście próbując odnaleźć je przed nim. Prócz tego czasem korzysta się z różnych broni – jest piła, proca, kij bejzbolowy. Ale co z tego, skoro zabawa jest najzwyczajniej w świecie nudna. Może to coś ze mną jest nie halo, ale widok płonącego przeciwnika, który dał się po raz setny nabrać na tę samą pułapkę zupełnie mnie nie zajarał. Ani to śmieszne, ani wciągające. Najlepsze jest jednak to, że nikt nie był na tyle miły, by powiadomić gracza o tym, gdzie i w jakim celu ma się udać podczas kolejnych misji. Co tam, w końcu szpieg da sobie radę...

Inteligencją przeciwnicy nie grzeszą, ale to nie znaczy, że obędzie się bez problemów podczas walki z nimi. A to dlatego, że nagle przestają działać przyciski, więc nie można skorzystać z posiadanego arsenału. Ot, drobny żarcik ze strony autorów.

Gra w USA kosztuje dwie dyszki, co dla mnie równoznaczne jest z tym, że pomyślana była od początku jako crap. O grafice napiszę tyle, że jakby było bardziej kolorowo, to by wyszło z tego Hello Kitty, a o dźwięku nic, bo nie chce się denerwować. Błagam, nigdy więcej remake'ów.

Mielu ■ ■

Xbox — Czarny przegrywa i Biały przegrywa.

- **Wydawca:** Global Star
- **Producent:** Vic. Cycle
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

4.2

Take 2 · Xbox · shooter fpp

Gotcha

UMARŁ KRÓL, NIECH ŻYJE KRÓL

Od dziś nowym królem fpcs (first person crapshooter) jest Gotcha, chociaż jeszcze miesiąc temu wydawało mi się, że nic gorszego od Combat Task Force być nie może. Myliłem się, co jest dowodem na to, że wśród niezbyt uzdolnionych twórców gier (żeby nie powiedzieć – partaczy) trwa walka o koronę craplandii – wygrają ją oczywiście autorzy największego gniota.

Gotcha to fpp traktujący o paintballu. Zapomnijcie o jakichkolwiek poważnych broniach – tu strzela się z karabinków na farbę. Do wyboru jest kilka postaci, można ustalić kto z jaką bronią zaczyna zabawę i zdecydować się na jeden z trybów gry – Deathmatch, Capture the Flag i inne równie standardowe plus kilka wariacji – wszystko to dostępne zarówno w singlu jak i w multi.

No dobrze, brzmi zupełnie zwyczajnie, więc co sprawia, że gra jest aż tak zła? Ano tak, jak w przypadku Combat Task ręka odruchowo zasłaniała oczy, bo gra była bardzo brzydka, tak tutaj głowa sama odwraca się od telewizora, bo nie da się na to paskudztwo patrzeć. Tak, tak, rozlazłe tekstury, mało polygonów, pustka i ogólna brzydota to policzek dla liczącego na dobrą zabawę gracza.

Paskudna ta gra. Brzydka, niefajna, z kulawą, szarpaną animacją w pięciu klatkach na sekundę. Krótko mówiąc – na stos z tym. [Mielu] ■ ■

OCENA: 2.2

Playlogic · PS2 · wyścigi

Cyclone Circus

PO CO KOMU BENZYNA?

Pomysł był taki, żeby zrobić wyścigi pojazdów napędzanych siłą tajemniczych wiatrów, które rozszalały się na Ziemi. Sama idea tak bardzo mi się spodobała, że czym prędzej wyłączyłem grę i zapuściłem Hello Kitty...

Nie no, w Cyclone Circus gra się tak fajnie, jak słucha wykładów z metodologii badań humanistycznych, czy innej kwantowej fizyki biomolekularnych wiązań atomowych. Nikt nic nie rozumie i nikomu się nie chce w tym uczestniczyć. Prawym analogiem chwyta się wiatr w żagle, czyli przyspiesza, tudzież zwalnia. Jak pojazd nabierze prędkości, to wyjątkowo ciężko nim sterować, bo rzuca nim we wszystkie strony, ale wygranie wyścigu nie sprawia problemów, tym bardziej, że można jeździć po ścianach, więc przy odrobinie szczęścia da się gnając na oślep wyprzedzić wszystkich nie zważając na groźbę wkomponowania się w otoczenie. Do dyspozycji gracza oddano też możliwość wykonania drobnego skoku, bądź szybowania przez chwilę, aż do wyczerpania specjalnych baterii. W tym czasie można próbować czesać jakieś triki, ale opanowanie frunącego pojazdu jest trudne i zupełnie nieintuicyjne.

I tak właśnie wygląda zabawa w Cyclone Circus. Nudy, nic się nie dzieje. Trasy są puste, jak żołądki studentów, mało zakręcone i nudne. Nie ma co, nie chcecie w to grać. [Mielu] ■ ■

OCENA: 3.0

Crave · PS2, Xbox · wyścigi

MX World Tour feat. Jamie Little

NUDA I BRZYDOTA

MX World Tour to gra traktująca o motocrossie, ale wykonana tak, że nikt o zdrowych zmysłach się nią nie zainteresuje.

No, ale dobrze, trzeba jakoś uzasadnić, dlaczego mamy do czynienia z grą na tróję z hakiem. Jako że jest to ścigałka, przydałoby się mieć do wyboru kilka tras, różnych zawodników, parę motorów i oczywiście garść różnych trybów zabawy. No i tak właśnie jest. Masakra zaczyna się (a to nowość, prawda?) na torze. Wychodzi na jaw, że zarówno sterowanie jak i system kolizji to jakieś totalne nieporozumienie. Oto jadę sobie rozpędzony na maksa, wybijam się na hopce i z ogromnej wysokości spadam na murek stanowiący granicę toru. I co? Ano nic, spokojnie mogę jechać dalej. A jak przy minimalnej prędkości uderzę w taki murek to mój zawodnik przeleci przez kierownicę i wyląduje kilka metrów dalej, zupełnie jakbym niewiadomo jak szybko jechał. Nie jest zbyt trudno wysunąć się na czoło stawki, ale co z tego, skoro lekkie użycie hamulca przy wejściu w zakręt może zakończyć się totalną utratą panowania nad maszyną?

Oprawa też zawodzi, jest brzydko i bardzo oszczędnie, chociaż metalowe, ciężkie kawałki z soundtracku są nawet, nawet. [Mielu] ■ ■

OCENA: 3.3

NIESAMOWITA PRZYGODA, SZYBKA AKCJA,
ŚWIETNA ZABAWA!

LEGO® STAR WARS®

THE VIDEO GAME

„LSW to najlepszy tytuł dla młodych graczy, jaki trafił w moje ręce od dłuższego czasu."
Ocena: 100%
CyberMycha

„Mamy tu do czynienia z najlepszą grą dla dzieci w historii."
Ocena: 95%
REKOMENDACJA GRY OnLine www.gry-online.pl

Weź udział w wydarzeniach z Epizodu I, II i Epizodu III: *Zemsta Sithów*

Pojedynki na miecze świetlne, zacięte walki, ciosy specjalne i pościgi statkami kosmicznymi

Korzystaj z Mocy i manipuluj obiektami z klocków, pokonuj przeszkody i przeciwników!

Od Anakina i Yody do Darthа Maula i generała Grievousa - kontroluj ponad 30 swoich ulubionych postaci

CENEGA PC CD PlayStation.2 GAME BOY ADVANCE

W sklepach już 25 maja!

79,90 PLN

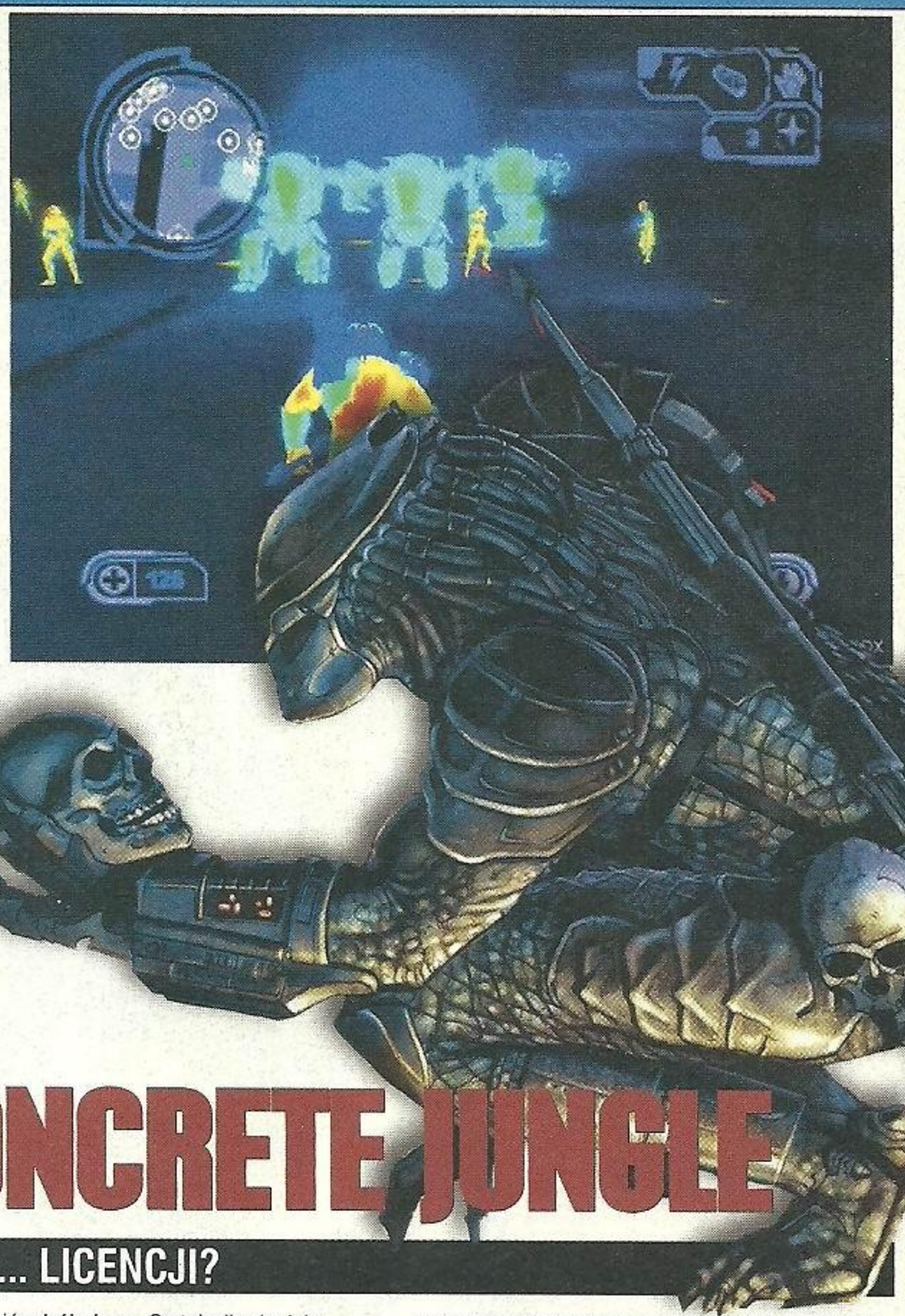
POLSKA WERSJA PL NAPISY

WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

© 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd or Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Produced by Giant Interactive Entertainment Ltd. PS2, PC, GBA version developed by Griptonite Games, an Amaze Entertainment Studio. Certain technology © 2005 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment Griptonite logo are registered trademarks of Amaze Entertainment in the United States and/or other countries. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of LEGO Group. © 2005 The LEGO Group.Microsoft. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. The name NVIDIA and the NVIDIA logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. The term "The way it's meant to be played," and the "NVIDIA: The way it's meant to be played" logo are trademarks of NVIDIA Corporation.

- **Dobre:** Początek, który nie zapowiada następującej po nim monotonii bycia Predatorem.
- **Złe:** Brak klimatu, przeciwnicy-imbecyle, denne misje, przesadne skomplikowanie.
- **Brzydkie:** Dekapitacje są paskudne. Podobnie, jak większość tekstur otoczenia.

Cyborgi, roboty kroczące, czarnoskórzy gangole-rastafarianie... Ach, gdzie ten klimat filmu?



PREDATOR CONCRETE JUNGLE

OSTATECZNY KRACH SYSTEMU KORPO... LICENCJI?

Predator jest bezsprzecznie moim ulubionym filmem z pewnym austriackim kulturystą. Stąd też ze sporym zainteresowaniem śledzę to, co dzieje się z tak fantastycznie zaprojektowanym gatunkiem po tym, jak Dutch Schaeffer zmusił jednego z jego przedstawicieli do samozagłady. Pomińmy kwestie sequela oraz Aliens vs Predator – dziś zajmujemy się pierwszą od bardzo dawna grą z Drapieżcą w roli głównej. Twór ów popełniła ekipa Eurocom, a więc sprawni rzemieślnicy, których gry jednak nie wybijają się ponad ogólnie przyjętą średnią. A jak jest w przypadku Concrete Jungle?

Scenariusz początkowo zapowiada się ciekawie – oto Predator poluje na ludzi w latach trzydziestych minionego stulecia, wyrzynając armię gangsterów, by zdobyć trofeum w postaci prześlicznej (jak mniemam) czaszki ich szefa. Wracający na statek ze zdobyczą w łapie wojownik zostaje osaczony i raniony, a w wyniku tego decyduje się na zmazanie swej hańby przez wysadzenie całego tego bałaganu w powietrze. Wysadza, ale sam jakimś cudem uchodzi z życiem... Tylko po to, by zostać skazanym przez Radę Starszych Predatorów na banicję, gdzieś na krańcu wszechświata. O dziwo, nasz zuch ma niebywałą zdolność do radzenia sobie ze wszelkimi opresjami i po raz kolejny uchodzi z życiem – po stu (!) latach ponownie pojawiają się starsi rangą Łowcy, zlecając mu misję specjalną.

Okazuje się bowiem, że ludzie przez ten czas odnaleźli szczątki militarnych technologii Predatorów pozostałe z wybuchu i zaczęli je wykorzystywać – mają na przykład kamuflaże optyczne. Interwencja i dokładne posprzątanie po sobie będzie zatem konieczna, by łowcy dalej mieli przewagę.

Zdecydowanie nie tego oczekiwałem. Na genialny design filmowej postaci Predatora składają się dwie rzeczy: to, jak wygląda i się rusza oraz fachowe bronie i technologie militarne, którymi się posługuje. Technologie, którymi nie dysponowały postacie grane przez Arnolda Schwarzeneggera i Danny'ego Glovera w filmach, ponieważ akcje tych obrazów rozgrywały się w czasach nam współczesnych. Łowca walczył z komandosami lub z upartym gliniarzem, a tutaj? Z ciemnoskórymi gangsterami w kamuflażach optycznych i z robotami przypominającymi ED0-209 z Robocopa.

Szczerze mówiąc nie wiem, do kogo ta gra jest kierowana. Pewnie do fanów Predatora, pocących się na samą myśl o obdzieraniu ze skóry... Wiem natomiast z całą pewnością, kto tej gry nie łyknie – ludzie grający sporadycznie, bądź szukający w grach rekreacji. I o ile interaktywne intro z rzeźnią w latach trzydziestych jest w miarę zabawne, tak trzy misje treningowe następujące zaraz po nim mogą przyprawić o ból głowy. Są tak długie, jak normalne misje w grze – to raz. Długie i nudne, z masą tekstu wyświetlanego niewielką czcionką. Dwa: nauka sterowania wszystkimi gadżetami Predatora zajmie Wam chyba kilka godzin; autorzy przegięli pałkę z obłożeniem pada i niepotrzebnym komplikowaniem. Nie, naprawdę – to, co zrobili z tą grą jest absurdalne i nie do przyjęcia. Wreszcie trzy: szybko da się zauważyć, że samo sterowanie drapieżcą jest mało precyzyjne, a kamera szaleje (choć można zmienić w opcjach jej układ na inny, co nieznacznie pomaga).

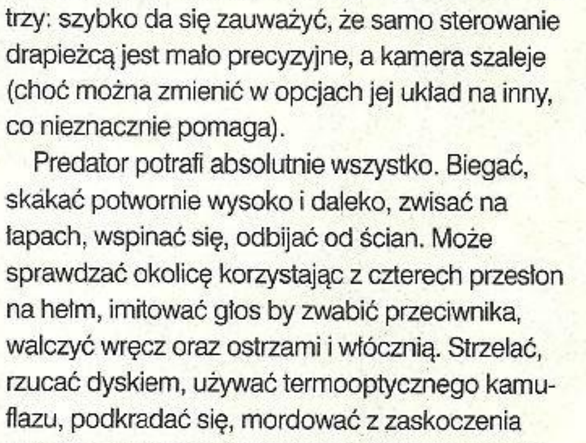
Predator potrafi absolutnie wszystko. Biegać, skakać potwornie wysoko i daleko, zwisać na łapach, wspinać się, odbijać od ścian. Może sprawdzać okolicę korzystając z czterech przesłon na hełm, imitować głos by zwabić przeciwnika, walczyć wręcz oraz ostrzami i włócznią. Strzelać, rzucać dyskiem, używać termooptycznego kamuflazu, podkradać się, mordować z zaskoczenia przeciwników, rzucać bombami, ładować energię w specjalnych miejscach... Ba, zna nawet kilka prostych combosów z wyrzucaniem przeciwnika do góry i szatkowaniem go w locie. Ewentualnie może rozedrzeć ich na strzępy, bądź zmiażdżyć im łby. Podobno od przybytku głowa nie boli, ale w przypadku **Predator: Concrete Jungle** miałem autentyczny przesyt możliwości, których zresztą nie trzeba wcale wykorzystywać. Albo nie wiadomo za bardzo jak. Albo też nie wiadomo, w jakim celu, bo scenariusz tego już nie tłumaczy.

Jest potencjał postaci, są możliwości gadżetów i broni. Kurka, nawet udało się to wszystko jakoś zaimplementować. Kulawo, bo kulawo – ale Predator faktycznie słucha się pada, skacze, wyrzyna przeciwników. Niestety, nie udało się zbudować na tej bazie ciekawej, wciągającej, emocjonującej i ładnej gry. **Predator: Concrete Jungle** to miks platformówki, prostej bijatyki i skradanki, który w każdym z elementów prezentuje się bardzo przeciętnie. Bijatyka jest zabawna przez chwilę, aż gracz zobaczy wszystkie ciche zabójstwa i dekapitacje; potem staje się monotonna, a nawet żmudna, bo ile można naparzać w dwa przyciski i oglądać trzyciosowe comba? Platformowe elementy, czyli zwiedzanie miasta, skakanie po dachach i na dachy, tudzież zwisanie i akrobacje są skopane przez fatalną miejscami pracę kamery. Skradanie się i infiltrowanie rezydencji bossów mogło być przyjemne, bo przecież główną bronią Predatora jest właśnie jego kamuflaż. Niestety – nie jest. Trzeba wszystko badać z każdej możliwej przesłony hełmu, unikać kamer i to właściwie tyle, co oferuje ten tryb. Aha, ważna sprawa – misje nie mają checkpointów i po wpadkach zaczynają się od początku, trzeba zatem wykuć je na pamięć.

Predator: Concrete Jungle nie wygląda także za dobrze – cała moc poszła w doskonale animowany model Łowcy, reszta jest zdecydowanie słabsza. Mało szczegółowe modele postaci i obiektów, rozmyte tekstury – na obu konsolach gra wygląda tak samo. Animacja jest w miarę płynna, renderowane filmy – niezłe, ale gra robi nijakie, wyprane wrażenie. Dźwięk także słabuje; Predator coś czasem zawyje, gangole zagadają, w tle zasuwa sobie muzyczka.

Blisko trzydzieści misji ma swoje wzloty, choć na każdy przypada pięć upadków. Do odblokowania czeka sporo strojów i trybów, ale szczerze mówiąc szkoda życia na takie przeciętniaki. Piszę to z prawdziwą niechęcią, bo bardzo chciałem polubić Concrete Jungle, ale ta gra to jeden wielki, nieprzemyślany bałagan.

Gulash ■■



Przesłony na hełm będą przydatne w wielu momentach – na przykład by odpowiednio wycelować.

PS2 | Xbox — Źle, źle, źle! Szkoda tematu, szkoda Predatora.

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Eurocom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.

5.5

Masters of the Universe He-Man: Defender of Grayskull

SUPERMAN WŁAŚNIE PRZEGRAŁ

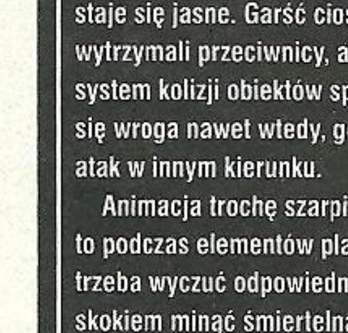
W moim prywatnym rankingu (nie pytajcie, dlaczego taki prowadzę) superhomoherosów do niedawna rządził i dzielił Superman (znany w niektórych kręgach jako „pan czerwone majtasy na niebieskich spodniach"), ale oto nadszedł kres jego dominacji. A to wszystko dzięki Gulashowi, który w kupce crapów, jaką dla mnie przygotował, ukrył najnowsze przygody He-Mana firmowane przez naszego ukochanego Midasa. Dzięki, Szefie.
Teraz rządzi He-Man – klockowaty blondas z kwadratową szczeną, który biega odziany w skórzane majty niczym jego afrykański kolega Tarzan, wymachując przy tym potężnym mieczem. Twórcy gier rzadko sięgają po tę postać i może dlatego o nim zapomniałem, ale jestem pewien, że doskonale kojarzycie tego pana, a także jego odwiecznego wroga, Szkieletora. Ów kościsty gość znowu zapragnął władzy absolutnej i tym razem jego plan jest tak dobry, że nawet moce He-Mana na tym ucierpiały, co czuć podczas gry. Bohater nie jest tak silny jak zwykle, a poza tym po wyprowadzeniu morderczej kombinacji ciosów musi szukać sobie źródeł energii porozrzucanych po poziomach.

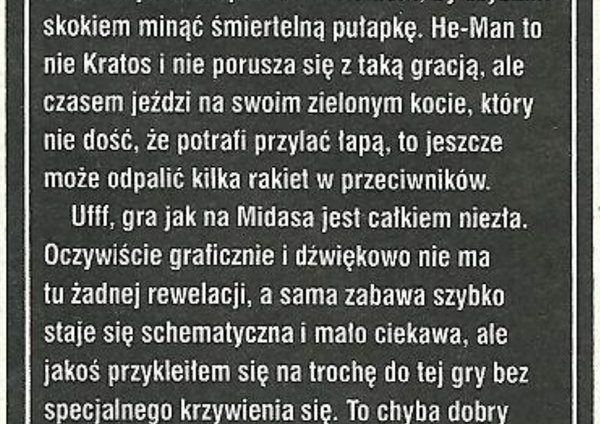
Jak wygląda zabawa? Wyobraźcie sobie, że za God of War zabiera się Midas i już wszystko staje się jasne. Garść ciosów, tępi i niezbyt wytrzymali przeciwnicy, a do tego tajemniczy system kolizji obiektów sprawiający, że trafia się wroga nawet wtedy, gdy wyprowadza się atak w innym kierunku.

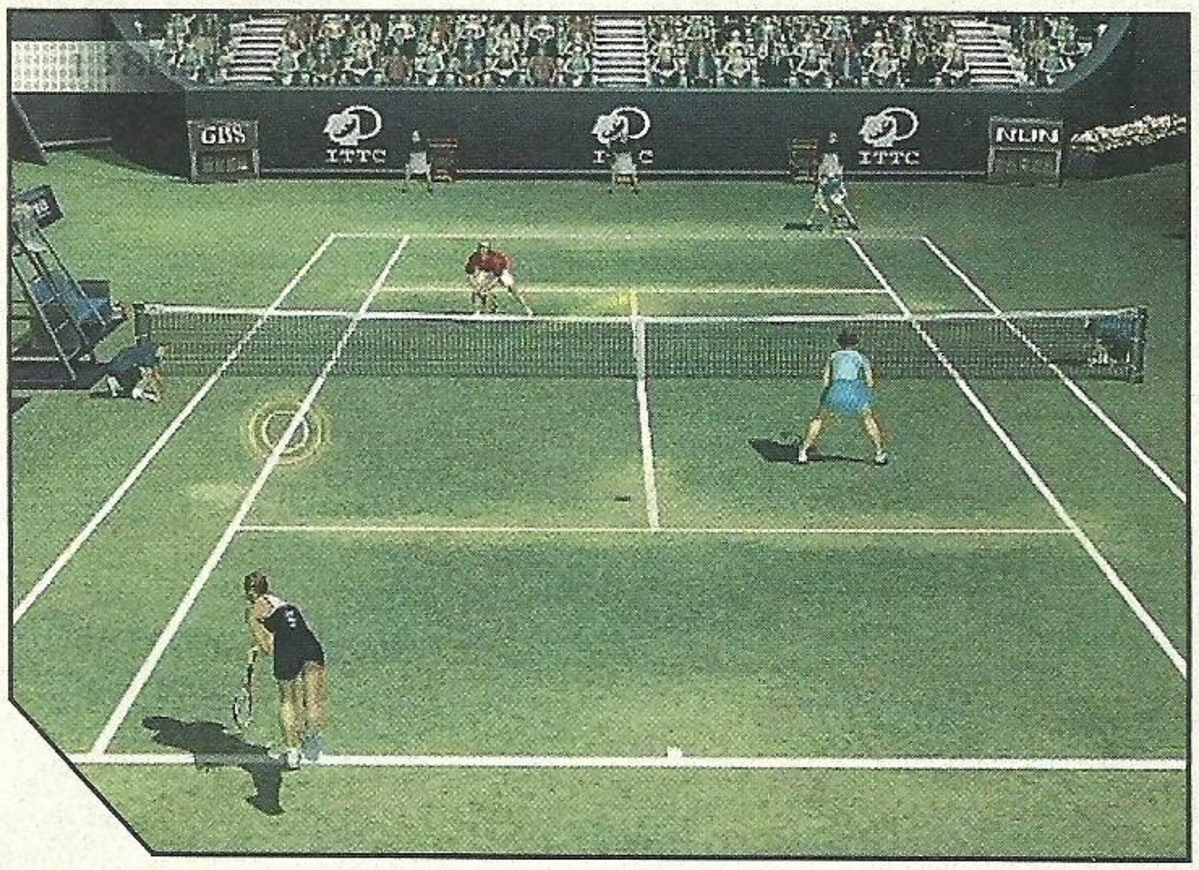
Animacja trochę szarpie i szczególnie drażni to podczas elementów platformowych, kiedy trzeba wyczuć odpowiedni moment, by szybkim skokiem minąć śmiertelną pułapkę. He-Man to nie Kratos i nie porusza się z taką gracją, ale czasem jeździ na swoim zielonym kocie, który nie dość, że potrafi przylać łapą, to jeszcze może odpalić kilka rakiet w przeciwników.

Ufff, gra jak na Midasa jest całkiem niezła. Oczywiście graficznie i dźwiękowo nie ma tu żadnej rewelacji, a sama zabawa szybko staje się schematyczna i mało ciekawa, ale jakoś przykleiłem się na trochę do tej gry bez specjalnego krzywienia się. To chyba dobry znak? Może dla Midasów zarezerwujemy przedział 4-5? Nieee, to się nie uda – He-Man to tylko wyjątek potwierdzający regułę. [Mielu] ■ ■

OCENA: 4.0







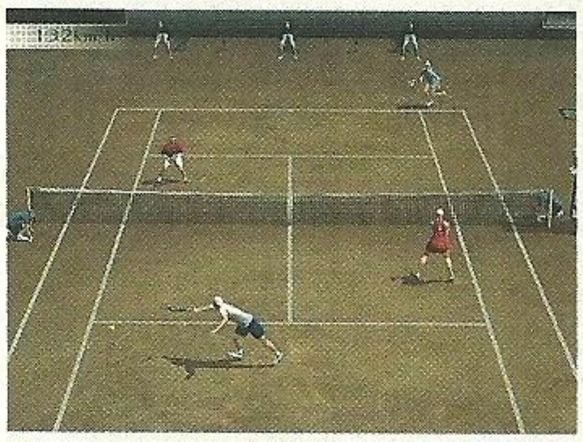
ROLAND GARROS 2005

SMASH COURT PO FRANCUSKU

Gdy czytacie te słowa, najbardziej prestiżowy turniej tenisa na kortach ziemnych trwa sobie w najlepsze, a Namco jak widać utrafiło idealnie z terminem wydania swego najnowszego tenisa na PlayStation 2. **Roland Garros 2005**, jak pełny tytuł zresztą wskazuje (**Roland Garros 2005 Powered by Smash Court Tennis**) to po prostu Smash Court Tennis Pro Tournament 2 z zeszłego roku w nowym opakowaniu i z licencją słynnego turnieju. Jedyną większą różnicą jest dodanie nowego trybu, którym oczywiście jest możliwość wzięcia udziału w tytułowej imprezie. Reszta pozostała w zasadzie bez zmian.

Jest Pro Tour – tryb dla graczy, którzy chcą trochę dłużej posiedzieć nad stworzeniem i wytrenowaniem zawodnika oraz mecze pokazowe i challenge dla tych, co nie mają ochoty na dłuższe posiedzenie. Szczególnie challenge może być całkiem zabawny, choć minigierki, które tam znalazłem, nie wydały mi się jakieś specjalnie porywające. Fakt faktem jednak, że w „tym temacie" programiści wymyślili już chyba wszystko i ciężko o coś świeżego i porywającego. No, może bomb match jest zabawny, ale krótko, bo nie widać co się dzieje, gdy cały kort pokrywają ogromne bomby, zza których ledwo wystaje nasz zawodnik i jego przeciwnik, a piłki w ogóle nie widać. Za to na pewno każdemu przyda się trening – jest przystępny, wyjaśnia przeznaczenie każdego zagrania i, co jest podstawą – nie jest obowiązkowy. Tyle, jeżeli idzie o tryby gry – Pro Tour jest fajny, ale nie jeżeli graliście w SCTPT2, minigierki są nowe, ale to nie powód żeby kupować całą grę, a wzięcie udziału w turnieju – cóż, sprawa dyskusyjna – przy meczach sześciogemowych i do trzech wygranych setów zabawa może trochę potrwać, ale co potem?

Grafika również nie zmieniła się od czasów poprzedniego tenisa od Namco, podobnie jak dźwięk i grywalność – **Roland Garros 2005** jest niemal tą samą grą, tyle że w nowej oprawie, a to na pewno nie jest coś, czym twórcy mogliby się szczycić. Na szczęście gra się fajnie, mecze są zacięte (szczególnie na najwyższym poziomie trudności), a duża ilość zagrań powoduje, że można wykonać niemal każdą akcję, jaką wcześniej mieliśmy okazję widzieć w relacjach telewizyjnych. Sterowanie w zasadzie nie zawodzi, choć trzeba minimum pół godziny, żeby się z nim dobrze zaznajomić i wyczuć zachowania graczy na korcie.



Mikst, czyli dwie panie i dwóch panów. A po meczu wymiana koszulek i wspólny prysznic? Chciałoby się...

Oprócz znanych z SCTPT2 uderzeń (top spin, lob, drop shot, slice itd.) w **Roland Garros 2005** został także wkomponowany system „nice" shotów – przy odpowiednim wyczuciu momentu piłka uderzana jest z większą siłą i dokładniej niż normalnie. Teoretycznie tyczy się to wyłącznie zagrań topspinowych i takich samych serwisów, ale charakterystyczna smuga za piłką pojawia się za każdym razem, gdy dobrze w nią trafimy.

I o ile sama idea nice shotów jest fajna to z realizacją bywają problemy – aby dobrze wykonać takie uderzenie (a w zasadzie niemal każde) trzeba się dobrze ustawić do odbicia piłki i poczekać na przyjęcie przez gracza odpowiedniej pozycji. W sumie nic w tym dziwnego, gdyby nie to, że czasami zawodnicy mają wyraźne problemy z wyczuciem miejsca, w którym się znajdują i ustawiają się beznadziejnie, albo w ogóle nie reagują na lecącą w ich kierunku piłkę. Można to z czasem opanować, ale są momenty, gdy piłka odbija się w niewielkiej odległości od gracza, a ten „zapomina", że miał ją odbić. Gdy w stanie niepamięci wciśniemy któryś z przycisków to możemy się spodziewać, że uderzenie i tak zostanie schrzanione, albo zawodnik machnie w zupełnie inną stronę niż potrzeba.

Taki już uroktej gry, ale mimo wszystko jest to niezła pozycja, choć raczej wyłącznie dla tych, co nie grali w SCTPT2. **Marcellus** ■ ■

PlayStation 2 — Nic nowego, ale jest nieźle.

- **Wydawca:** SCEE
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, multitap

6.9

SingStar PopWorld

BĄDŹ LEPSZY, NIŻ MARILYN MANSON

SingStar Pop to trzecia odsłona konsolowego śpiewnika karaoke, która ani pod względem wykonania, ani w kwestii rozgrywki nie wnosi do serii absolutnie niczego nowego. Powiedzmy sobie szczerze – SingStar to fajna zabawka, pytanie tylko, czy za każdy pakiet trzydziestu piosenek warto wykładać dwie stówki?

Najnowszego SingStara testowałem w towarzystwie licznej grupy znajomych. Jak zawsze okazało się, że podstawą dobrej zabawy jest znajomość zawartych w grze piosenek. Poważnie. Jeśli nie jesteście w stanie śpiewać równocześnie z oryginalnym wykonawcą zaczyna się bezsilne wycie w mikrofon.

Przy okazji SingStar Pop ponownie okazało się, że brakuje odpowiednich filtrów rozpoznających głos, w związku z czym można śpiewać cokolwiek, byle tonacja zgadzała się z oryginałem. Grać można w zespołach, przeciw sobie, w duecie i pojedynczo.Jednak śpiewanie solo mija się raczej z celem, tym bardziej, że Sony nie przewidziało tym razem trybu kariery.

Uważam, że SingStar jest wprost stworzony dla dziewczyn, zaś kolesie muszą się przy nim bardziej wysilać. Zabawa jest wprawdzie przednia, ale problem w tym, że kolejne dodatki powinny być zdecydowanie tańsze. [Matt] ■ ■

OCENA: 7.0

Typhon · Xbox · kiddieware

Hello Kitty: Mission Rescue

DOBRA, JUŻ MOŻECIE ZACZĄĆ SIĘ ŚMIAĆ

Czemu? Bo jak usiadłem do Hello Kitty: Mission Rescue, to gra nie wyleciała z czytnika konsoli dopóki nie pękła. Tak, tak. Szesnaście do obrzydzenia kolorowych i słodkich niczym kilo krówek poziomów przyciągnęło mnie do konsoli na te trzy, czy cztery godzinki i nie pozwoliło zmienić płyty. Bo Hello Kitty to gra naprawdę udana. Oczywiście jeśli pamięta się o jednym małym szczególe. Jest to pozycja przeznaczona dla najmłodszych graczy.

Fabuła jest mało ważna. Jakiś zły kosmita wraz ze swoją jakże straszną i inteligentną inaczej bandą najeżdża Ziemię, porywając przy tym rodzinkę bohaterki. Kitty zbiera ekipę – nie zabrakło takich killerów jak króliczek, żabka, czy krokodyl – i rusza ratować bliskich oraz planetę. Do każdej misji można, ale nie trzeba, dobrać sobie partnera.

Gra jest prostym platformerem, a zadanie gracza polega na skakaniu, walce z wesołymi przeciwnikami i odnajdywaniu kolejnych członków rodziny. Co jakiś czas trzeba zmierzyć się z łatwym bossem. Celowo piszę łatwym, bo poziom trudności Hello Kitty jest niewielki, tak, że maluchy nie powinny się zbytnio zmęczyć przed konsolą. Oprawa jest cukierkowa, dość prosta, ale urocza, a animacja jest płynna. Na odkrycie czeka kilka ubranek, broni i piosenek, jakie usłyszeć przyjdzie podczas zabawy. Dla najmłodszych w sam raz. [Mielu] ■ ■

OCENA: 5.0

- **Dobre:** Arsenał, multiplayer, interakcja i realistyczna przemoc.
- **Złe:** Monotonny wystrój poziomów na Bliskim Wschodzie.
- **Brzydkie:** Widywałem piękniejsze renderowane filmiki.

COLD WINTER

CZASEM PRZECIĘTNEJ URODY DZIEWCZYNA PRZYCIĄGA OKO I INTRYGUJE

Ja miałem tak w przypadku Cold Winter – niby żadna to piękność, ale poświęcony jej czas miło wspominam. W zasadzie ciężko nawet wskazać, co mnie w tej pozycji ujęło, bo na pierwszy rzut oka nie ma tu żadnych spektakularnych elementów. Większość rozwiązań już gdzieś była, poziom wykonania także niczym nie zaskakuje, a cała gra sprawia wrażenie dość sztampowej. Coś jednak jest w tym, jak połączono i zbalansowano obecne tu elementy i rozwiązania; coś, co sprawia, że po prostu fajnie się w Cold Winter gra.

RATED M FOR MATURE

Bardzo spodobało mi się to, jak opowiedziana jest historia i w jakim stylu utrzymana jest „Zimna Zima". Żadnego cukierkowego klimatu, żadnego młodzieżowego patyczkowania się. Gra jest dla dorosłych, nie ukrywa tego i to mi się podoba! Nie myślcie jednak od razu, że to jakiś splatter, nic z tych rzeczy. Po prostu pokazuje realistycznie to, co ma pokazać. I tyle.

Odczuwamy to już podczas pierwszego filmiku, w którym poznajemy naszego bohatera, Andrew Sterlinga, byłego członka MI-6. Andy trafił raczej marnie, bo prosto do chińskiego więzienia dla dysydentów. Scena przesłuchania i sposób, w jaki przedstawiono kata wyłamującego naszemu bohaterowi palec, spowodował, że aż ścisnęło mnie w żołądku. Naturalizm, moi mili, pełen naturalizm. Na całe szczęście Andy'ego, na dzień przed planowaną egzekucją, odbija koleżanka po fachu, młodziutka Chinka imieniem Kim. Razem trafiają do Hong-Kongu, gdzie okazuje się, że za operacją odbicia stoi dawny przyjaciel pana Sterlinga, także były członek MI-6, Danny Parish. Ten ostatni wysyła naszą parkę na ważną misję i wszyscy już wiedzą o co chodzi. Niby standardowo, ale jednak nie do końca, bo jest w tym wszystkim pewna naturalność. Andrzej nie rzuca się w wir walki z okrzykiem „za pokój na świecie" na ustach. Robi to dla pieniędzy i ostro się targuje zanim w ogóle się ruszy. Jakoś łatwiej przyszło mi w to uwierzyć, niż w krystalicznych ideologów z innych gier.

Fabuła Cold Winter przekazywana jest nam na trzech płaszczyznach. Pierwsza to scenki opowiadające o misji naszych bohaterów. Druga z nich to retrospekcje, z których dowiemy się czegoś o przeszłości postaci: zobaczymy jak poznali się bohaterowie, co razem przeszli i jaki mają do siebie stosunek. Trzecia, z początku wydawałoby się całkiem oddzielna, historia opowiada życie pewnego mężczyzny, jego karierę i utopijne idee, które wykoncypował sobie na przestrzeni lat. Wszystkie te historie pozornie nie splatają się ze sobą, aż do wielkiego finału. Sam koniec gry także mnie zaskoczył. Nie ma tam miejsca na piękne kobiety, szampana i obietnice budowy lepszego jutra. Wszystko kończy się tak prozaicznie, jak powinna kończyć się historia szpiegowska. Tak surowo i prawdziwie, że nie sposób tego nie docenić.

NOGA, RĘKA, MÓZG NA ŚCIANIE

Oczywiście historia i klimat to nie jedyne elementy, dzięki którym Cold Winter sadowi się na półce z grami dla starszych odbiorców. Podczas zabawy najbardziej rzuca się w oczy wszechobecna przemoc. Momentalnie przypomniało mi się Soldier of Fortune. Krew leje się strumieniami, zdobiąc ściany malowniczymi kleksami. Do tego w grze zastosowano system rozczłonkowywania przeciwników. Gdyby policzyć pozostawione przeze mnie na polu walki trupy bez głów, to ani chybi wyszłaby tego połowa populacji zamieszkującej wszystkie poziomy, a gdyby dodać do tego inwalidów, którym odstrzeliłem rękę czy nogę, to nie wiem, czy znalazłby się jakiś jegomość mający wszystko tam, gdzie powinien. Fanom takich zabaw spodoba się zapewne możliwość rozczłonkowywania także osobników wysłanych już na łono Abrahama. Giwera

odpowiedniego kalibru, chwila cierpliwości i zaraz ze świętej pamięci wojaka zostanie sam kadłubek. Szczególnie rozbawiła mnie sytuacja, w której z granatnikiem zasadziłem się na tak samo uzbrojonego przeciwnika. Obaj odpaliliśmy mniej więcej jednocześnie, lecz, ku mojej radości, mi nic się nie stało, natomiast z wroga zostały tylko malowniczo rozrzucone po okolicy kawałeczki.

JAK KOPIOWAĆ, TO OD NAJLEPSZYCH

Ruchami postaci i celowaniem sterujemy oczywiście za pomocą dwóch gałek – do wyboru jest kilka ustawień i każdy znajdzie coś dla siebie. Przy sobie możemy mieć tylko dwa rodzaje broni – chcąc podnieść kolejną, trzeba zostawić którąś z już posiadanych. Szkoda, że odbywa się to przez przytrzymanie przycisku – niejednokrotnie zeżremy trochę ołowiu z powodu ślamazarności naszego wojaka podczas zgarniania nowej spluwy. Z drugiej jednak strony – takie rozwiązanie ostro potęguje emocje podczas gry w multiplayerze.

Bronie mają tylko po jednym trybie strzału, ale każdą z nich możemy także walnąć przeciwnika z bliska prosto w łeb. Mamy też skok, kucnięcie, a osobny przycisk odpowiada za rzucanie granatów. Granaty możemy także „gotować" (i jak tu nie używać angielskich odpowiedników...), jednak rzucanie ich w ostatniej chwili to ryzykowna zabawa. Wciskając jedną gałkę przechodzimy w tryb celowania, wciskając drugą sprintujemy. Nie przypomina Wam to czegoś? Taką grę jak Killzone pamiętacie? No właśnie – jawna zrzynka.

Nasz bohater opisany został trzema paskami. Pierwszy to pasek energii. Mamy co prawda niekończącą się apteczkę, której możemy użyć w dowolnym momencie, ale lepiej nie robić tego podczas walki. Nie możemy wtedy strzelać, a do tego poruszamy się w iście żółwim tempie, więc stanowimy łatwy cel. Drugi pasek to pancerze, które możemy znaleźć przy ubitych przeciwnikach oraz w specjalnych skrzyniach. Trzeci pasek jest kontekstowy i zużywa się gdy biegniemy, przebywamy pod wodą czy przenosimy jakieś przedmioty. Przenosimy przedmioty? Owszem.

INTERACTIVE ENTERTAINMENT

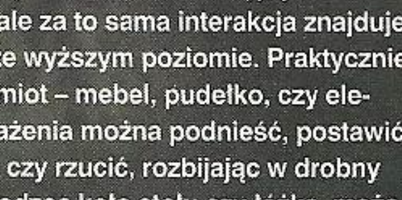
Pamiętam, jakie wrażenie zrobiła na mnie swego czasu gra Duke Nukem 3D. W czasach, w których królował Doom 2 oferowała ona niespotykany wręcz poziom interakcji. Większość rzeczy można było zniszczyć, nic nie stało na przeszkodzie, aby pograć sobie w bilard w jakimś barze czy nawet skorzystać z toalety.

Tu nie mamy może aż tak finezyjnych możliwości, ale za to sama interakcja znajduje się na jeszcze wyższym poziomie. Praktycznie każdy przedmiot – mebel, pudełko, czy element wyposażenia można podnieść, postawić gdzie indziej czy rzucić, rozbijając w drobny mak. Przechodząc koło stołu czy łóżka, możemy je postawić na boku, robiąc z niego osłonę przed ogniem nieprzyjaciela.

Za fizykę tych przedmiotów odpowiada Havok, więc wszystko zachowuje się tak, jak byśmy tego oczekiwali. Mimo iż przeciwnicy nie mają w zwyczaju zbyt często wykorzystywać tej właściwości środowiska do uzyskania jakiejś przewagi, to jednak w pewnych, ustalonych miejscach potrafią przewrócić stół, przy którym siedzą, by schować się za nim i rozpocząć intensywny ostrzał. Każdego zabitego przeciwnika możemy także przeszukać i naprawdę warto to robić – często znajdziemy przy nich kamizelkę kuloodporną, amunicję, granaty, czy rozmaite przedmioty specjalne, o których więcej dowiecie się z ramki.

RICHARD DEAN ANDERSON...

...czyli McGyver – drugie ja naszego Andrzejka. Przeszukując przeciwników i dokładnie sprawdzając pomieszczenia możemy natrafić na przeróżne przedmioty specjalne, które da się połączyć w rozmaite, bardzo przydatne cacuszka. Kombinerki i druciki wykorzystamy do robienia wytrychów, a butelka, benzyna i kawałek materiału pozwolą nam zmontować koktajl Mołotowa. Takich przedmiotów łączonych jest sporo i niektóre z nich są całkiem przydatne, jak np. detektor min czy zapalający ładunek reagujący na ruch.



STREFA WALKI

Najsłabszym elementem Cold Winter jest zróżnicowanie poziomów. Pomimo że jest ich całkiem sporo, bo aż szesnaście, tak naprawdę lwia część akcji toczy się w klimatach Bliskiego Wschodu. Sprawia to trochę monotonne wrażenie – dominują żółte, piaskowe barwy, namioty i nędzne lepianki. Na szczęście oprócz nich zwiedzimy między innymi chińskie więzienie, obozy terrorystów, arabskie miasteczko, targ broni w Egipcie czy wielką bazę wojskową. Sam design poziomów i misji jest bardzo fajny, a oprócz celów głównych możemy wypełniać także dodatkowe.

Warto dokładnie przeszukiwać poziomy, bo wiele rzeczy jest dobrze ukrytych i znajdą je tylko miłośnicy szperania, którzy, dla przykładu, w skrzyneczce na narzędzia znajdą klucz otwierający drzwi do pokoju, w którym znajdą trochę drutu, co pozwoli im zrobić wytrych i w efekcie otworzyć szafkę skrywającą granatnik.

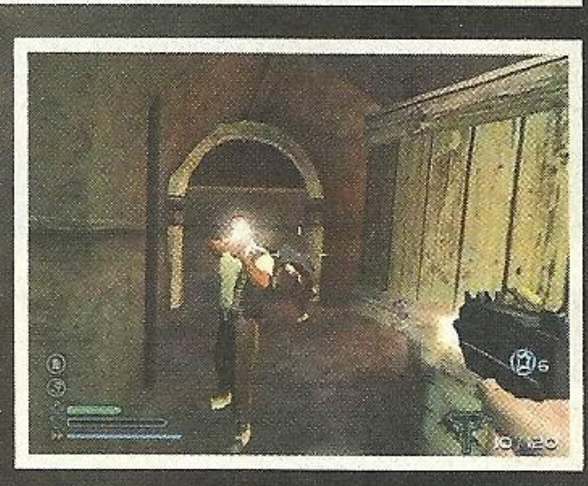
Bardzo fajnie dobrano arsenał – w Cold Winter znajdziemy między innymi: pistolety, karabiny automatyczne, pistolety maszynowe, snajperki, strzelby, wyrzutnie rakiet i granatów, a nawet miotacz ognia. W sumie pukawek jest ponad dwadzieścia, a w trybie multiplayer jeszcze więcej! A i te liczby nie uwzględniają przeróżnych granatów, min i bomb jakie znajdziemy lub samodzielnie skonstruujemy. Genialnie odwzorowano działanie granatów błyskowych i dymnych – nie wiem, czy gdzieś widziałem lepsze.

SUMMA SUMMARUM

Jak już na początku wspomniałem – Cold Winter urzekło mnie czymś, czego nawet nie potrafię wskazać. Fachowa jest choćby wszechobecna interakcja – czy to przenoszenie i niszczenie elementów otoczenia, majsterkowanie przy przedmiotach, czy wreszcie Havok i strefy trafień na ciałach przeciwników. Świetnie dobrany arsenał i misje pozwalające trochę poszperać, a przy okazji nie narzucające nam jedynego słusznego rozwiązania, to też wielki plus. Spodobał mi się klimat, przypadły do gustu wyraziste postacie. Gra nie jest specjalnie długa, ale bonusowe zadania, cztery poziomy trudności oraz zaskakująco fajny tryb multi ratują ją przed rzuceniem w kąt po dziesięciu godzinach zabawy. Filmowa muzyka włączająca się w wybranych momentach jest niezła, odgłosy też trzymają przyzwoity poziom. To samo tyczy się grafiki – dobre rzemiosło, ale daleko tu do najlepszych. Do tego gra kilka razy potwornie zwolniła podczas ostrej jatki i wszechobecnych eksplozji. Podsumowując jednak – naprawdę świetnie się bawiłem i po prostu polubiłem tę grę. Miłośnikom gatunku powinna przypaść do gustu.

Blizzard Beast ■ ■

Rozbudowany i ciekawy arsenał jest jednym z mocniejszych punktów Cold Winter. Podobnie jak zaskakująco dobrze przemyślany tryb multiplayer – tylko zerknijcie na mayhem powyżej.



MULTIPLAYER

Bardzo pozytywnie zaskoczył mnie tryb dla wielu graczy. Jest rozbudowany i całkiem grywalny. Możemy grać we czterech na jednej konsoli lub w osiem osób przez internet. Do wyboru mamy sześć trybów rozgrywki – oprócz standardowych, jak Deathmatch, znajdziemy też ciekawsze, jak np. King of the Hill czy Last Man Standing. Każdy z trybów pozwala nam na grę zespołową. 12 multiplayerowych map, wiele dodatkowych opcji oraz w pełni konfigurowalny wybór broni i przedmiotów zapewnia zacną ilość zabawy. Nie jest to poziom TimeSplitters, ale jest naprawdę fajnie.

PlayStation 2 Niezła gra. W oczekiwaniu na Black możecie dać jej szansę...

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Swordfish Studios
- **Liczba graczy:** 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap, Internet

7.9

- **Dobre:** Opcja dla kilku graczy, spektakularne scenerie i wyzwania związane z rozmieszczeniem przeciwników.
- **Złe:** Sztampowe tryby dla kilku graczy, przeciętne uzbrojenie, liczne uproszczenia dotyczące na przykład trafiania.
- **Brzydkie:** Nie ma brzydkich elementów. Nie będę się czepiał.

Jazda jazda jazda...

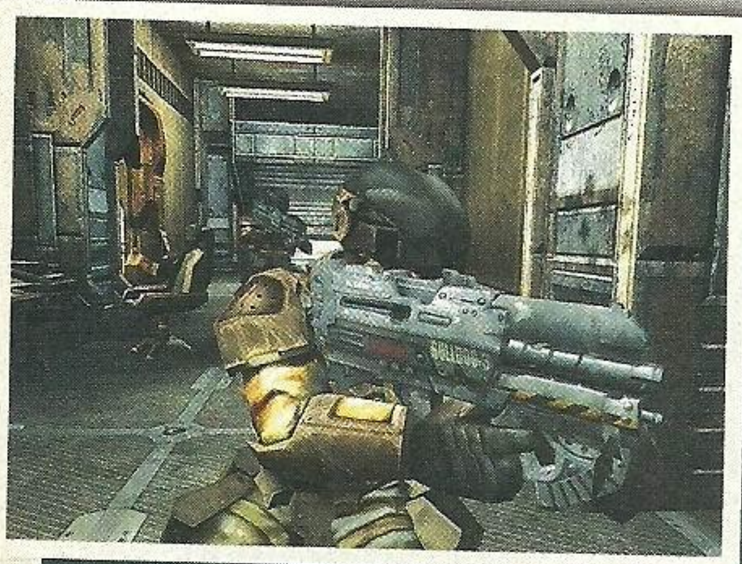
W Pariahu jest możliwość jeżdżenia pojazdami. Zarówno na siedzeniu kierowcy, kiedy to możliwość sterowania ogniem jest praktycznie zerowa, jak i na pozycji strzelca. W pierwszym przypadku po prostu jedziemy i rozjeżdżamy przeciwników. Jeśli trafimy jakichś np. na podwyższeniu, najlepiej wysiąść, zdjąć ich i wrócić za kierownicę. Drugi z przypadków zakłada, że będziemy wożeni z palcem na spuście. Tu znów gra skłania się w drugą stronę: czy kogoś zabijemy, czy nie – nie ma to znaczenia. Ważne, żeby nie zginąć. Dziwnymi torami podążały myśli programistów.

PARIAH

BADANIA WYKAZAŁY, ŻE IM KOBIETA BARDZIEJ OTYŁA, TYM BARDZIEJ ZMNIEJSZA SIĘ JEJ MÓZG

Badania mające potwierdzić, czy jest to zjawisko odwracalne ciągle trwają. Swoją drogą dość normalna sprawa, że jedna przypadłość ciągnie za sobą drugą. Tak, jak w przypadku **Pariaha**, który zapadłszy na kompleks HALO i chcąc być bardzo do tej gry podobnym, skazany został na lekką porażkę. Takie tytuły jak HALO, to nie czary z mleka. Naprawdę trzeba do nich przysiąść.

Tymczasem **Pariah** to „zabawka" opowiadająca historię z dalekiej przyszłości. Wcielimy się w rolę lekarza, który przydzielony został do transportu cierpiącej na dziwną przypadłość niuni. Niunia przez to relaksuje się w szklanej trumience (żeby nie prątkować), a lekarz filuje przez okno podziwiając krajobrazy. Oto ostatni moment, kiedy wiemy co się dzieje. Potem uderza rakieta, podróż zostaje przerwana, niunia wyłazi z trumienki, a zarazki odwiedzają prężne ciało lekarza i zakładają tam kolonię. Dokąd jechali? W jakiej wojnie uczestniczą? Kim jest panienka? Kogo to obchodzi? Stara zasada lekarska mówi: „Po pierwsze, nie szkodzić!", toteż łapiemy za broń i zaczynamy „nie szkodzić", jak na lekarza przystało. Nie szkodzimy przeludnieniu planety, nie szkodzimy fabrykom produkującym amunicję i nie szkodzimy nawet spółdzielniom murarskim, bowiem silnik Havoc pozwala rozwalać betonowe ściany. Od czasu do czasu mignie gdzieś w zasięgu wzroku zakażona niunia, coś tam powie i znowu zniknie. Parę razy wypowiada nawet znamienne słowa: „Ty nic nie rozumiesz!". Właśnie! Chce się krzyknąć, ale już jej znowu nie ma.



Faktycznie – linia scenariusza została spaprana na całej linii – mnóstwo dziur, łańcuchy przyczynowo-skutkowe w strzępach. No, ale to w końcu strzelanka fpp, więc może da się pobawić przynajmniej w „nie szkodzenie". A i owszem – nieco zabawy jest. Przemierzając kolejne poziomy zbieramy różne klasyczne bronie (snajperka, karabin, wyrzutnia rakiet, granatnik) i znajdując tu i ówdzie amunicję szalejemy na całego. Oprócz amunicji wyszukuje się też baterie, którymi można broń ulepszać. Każde kolejne ulepszenie jest droższe. Na przykład snajperce można powiększyć magazynek, albo zwiększyć możliwości lunety. Wyrzutnia rakiet strzela kilkoma rakietami naraz, karabin może przebijać zbroje, itp. Sprawa użyteczna o tyle, że rozwijamy sobie te bronie, których używamy, a spokój dajemy tym, które są o kant d... potłuc.

Poza tym na poletku rodzajów broni, efektów strzałów, eksplozji, itp **Pariah** jest po prostu rzetelną grą. Pomimo najszczerszych prób autorów, nie przekonuje mnie logika tego świata. Chociażby w takim momencie – widzę stanowisko strzelców wroga obłożone beczkami z materiałem wybuchowym, do których wystarczy strzelić kilka razy, by zamienić niewielkie, kipiące życiem wzgórze w sterylny, wypalony lej. Idąc za ciosem możemy pokrytykować jeszcze inteligencję przeciwników. Co by było, gdyby wsadzić mózg przeciwnika z **Pariaha** do głowy kury? Odpowiedź: grzechotka. Wybieganie na otwarte pole, kucanie bez sensu, wgapianie się w nas, kiedy stoimy tuż przed nimi i przeładowujemy broń, jest na porządku dziennym.

■ Grafika jest wypaśna, choć nie brakuje pustawych korytarzy. Za to inteligencja przeciwników leży i kwiczy...

Czym zatem przyciąga **Pariah**? Przede wszystkim, dość sympatyczną grafiką. Otwarte przestrzenie, ciekawe lasy, dżungle, a z drugiej strony dość liniowy scenariusz, który nie pozwala się zgubić. Cała rozgrywka ma „powstańczy" charakter. Klasyką strzelanek „powstańczych" jest dla mnie Killzone. Tam dosłownie walczyło się o każdy metr ziemi. W **Pariahu** podobnie. Idziemy, nagle wybiega pięciu dzielnych samobójców, rozstawiają się po kątach i trzeba ich wyłuskać. Potem zebrać to, co zostawili i przejść kolejne 50 metrów. Żmudne? Nie. Wciąga znacznie bardziej niż ciągłe parcie przed siebie i strzelanie seriami.

Pariah ma także opcję dla kilku graczy, a co ważniejsze – edytor map. Edytor jest bardzo wdzięczny i prosty w obsłudze, a po wrzuceniu swego dziełka w sieć można brykać w dwanaście osób. Słuszna liczba. Jeśli jednak wspominać tryby rozgrywki znów wyjdzie na to, że Pariah nie wykazał się niczym ponad regularnie widywany w grach standard. Szkoda. Spoglądacie na obrazki i pewnie błądzicie myślami w okolicach HALO. Pozwólmy tym myślom zostać, gdzie chcą. Faktycznie dla miłośników HALO będzie to niemały zawód. Gra, którą trudno porównywać. Z kolei miłośnikom starych tytułów, jak Red Faction na przykład, **Pariah** zapewni sporo rozrywki.

Dla kogo więc gra? Dla tych, którzy uwielbiają fajną grafikę, klimaty futurystyczne i wartkie zmiany broni. Jeśli czujecie parcie na taki tytuł, a wszystko na rynku już macie obcykane – można uderzać. **Grabarz** ■ ■

Xbox — Dość dobra strzelanka, choć nie bez wpadek.

- **Wydawca:** Hip Interactive
- **Producent:** Digital Extremes
- **Liczba graczy:** 1 (12)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

7.9

- **Dobre:** Muzyka jest OK, bardzo dobry jest scenariusz, no i szybko się łapie jak w to grać.
- **Złe:** Konieczność żmudnego levelowania postaci.
- **Brzydkie:** Animacja postaci jest beznadziejna.

STELLA DEUS THE GATE TO ETERNITY

URATOWAŁEM ŚWIAT. ZNOWU. DLACZEGO WIĘC TŁUMY MNIE NIE KOCHAJĄ?

To oczywiście żart, ale powiedzcie sami, czy jesteście w stanie policzyć ile razy ratowaliście świat przed zagładą? Bo ja już nie, ale wiem, że ostatnio znowu mi się udało. Tym razem dokonałem tego jako młody chłopak Spero, a pomagała mi dość ciekawa ekipa, w której nie zabrakło szamanki, księcia-bishonena i dziewczynki bez ręki. Zagrożeniem dla mieszkańców Solum była tajemnicza mgła zwana Miasma, którą można porównać do tej znanej chociażby z Legend of Legaia. Alchemik Viser, przyjaciel głównego bohatera, znalazł sposób na uratowanie świata, ale, jak się okazało, jego pomysł tylko pogorszył sytuację i do akcji musiałem wkroczyć ja. Jak zwykle (wybaczcie brak skromności).

Fabuła na pierwszy rzut oka nie prezentuje się jakoś specjalnie interesująco, ale to tylko pozory. Osobą odpowiedzialną za wydarzenia przedstawione w Stella Deus jest Ryo Mizuno, twórca scenariusza gry Record of Lodoss War na Dreamcasta. Oznacza to, że nie zabrakło nagłych zwrotów akcji, kłótni między bohaterami, zdrady i przyjaźni. Jeśli macie się znudzić przy tej grze, to na pewno nie za sprawą fabuły, która może nie jest wybitna, ale intryguje aż do samego końca.

Skoro już wspomniałem o Mizuno-sanie musicie wiedzieć, że prócz niego przy The Gate of Eternity pracowało sporo wybitnych osób. Grę stworzyła ekipa odpowiedzialna za Hoshigami: Running Blue Earth, projektem postaci zajął się Shigeki Soejima (Shin Megami Tensei), a przy muzyce dłubał Hitoshi Sakimoto, znany chociażby fanom Final Fantasy Tactics i Breath of Fire: Dragon Quarter – warto zapoznać się z twórczością tego pana, żeby wiedzieć, co mniej więcej czeka nas przy okazji dwunastego Finala. Według mnie nie ma czego się obawiać, bo muzyka w Stelli to jeden z mocniejszych punktów gry. Zawsze odpowiednio dopasowana do nastroju, wpadająca w ucho, absolutnie w żaden sposób nie przeszkadzająca podczas zabawy. Przydałby się może jakiś zapadający w pamięć motyw, ale nie ma też co narzekać na jego brak. Jest dobrze i należy się tym cieszyć.

Jeszcze bardziej podoba mi się to, że wszystkie dialogi w grze są czytane. Całkiem poprawnie i z emocjami. Nie jestem do końca pewien, ale wydaje mi się, że głównemu złemu głos podkłada ten sam lektor, który pracował przy Metal Gear Solid grając tam Campbella. Wprawdzie dubbing jako całość nie prezentuje poziomu MGSa, ale i tak jest dobrze.

Bardzo ucieszył mnie fakt, że ogromna większość przeciwników to normalni ludzie, a nie jakieś stworki typu latająca i płonąca głowa, czy rozwrzeszczane kaktusy. Ciekawie, pomysłowo zaprojektowani, zapakowani w rozmaite zbroje – naprawdę miło się z takimi osobnikami walczy. Są łucznicy, goście z wielkimi toporami, przypominający samurajów wojownicy. Plusik za to, a minusik za trochę kiepską animację – jesteśmy o krok od następnej generacji, a wciąż mamy do czynienia z postaciami ruszającymi się jak bohaterowie Golden Axe. Ciężko dołożyć trochę klatek animacji, żeby było bardziej płynnie?

Spotkałem się z opinią, że Stella Deus jest grą łatwą. Nie mogę się z tym zgodzić. Jasne, menusy są bardzo czytelne, a system walki szybko się przyswaja, ale na pewno nie tak łatwo jest wygrywać kolejne potyczki. Bez żmudnego pakowania (levelowania) postaci nie ma się szans, by w ogóle ukończyć zabawę. Mało tego – już druga walka nie pozostawia złudzeń i trzeba udać się do katakumb, czyli specjalnego miejsca, gdzie na kolejnych poziomach czekają przeciwnicy, na których nabijemy sobie punktów doświadczenia. Jest to trochę nudne, zdecydowanie bardziej podobały mi się przypadkowe walki w Final Fantasy Tactics – przynajmniej można było liczyć na jakieś zróżnicowanie, a nie ciągłe latanie po tej samej planszy. Do walki może stanąć określona liczba postaci i trzeba się dobrze zastanowić, kogo wystawić. Czy lepiej skorzystać z usług nowopoznanych, kluczowych dla fabuły osób, czy może kogoś, kogo zwerbowało się podczas jednego z sidequestów?

Każda z postaci ma pewną liczbę punktów akcji, które przeznacza na ruch, walkę i korzystanie z mocy specjalnych, czy przedmiotów. Wprowadza to element taktyczny – trzeba dobrze zastanowić się, jak daleko można podejść, żeby nie zostać zmasakrowanym za chwilę przez przeciwnika. Podczas ruchu od razu widać, czy i gdzie z danego pola będzie można zaatakować, a w lewym górnym rogu ekranu widać kto po kim będzie wykonywać ruch. Zachowując trochę punktów akcji można próbować manipulować kolejką tak, żeby przeciwnik zadał jak najmniej ciosów, albo nawet nie dał rady wyprowadzić choćby jednego.

Ważnym elementem zabawy są tak zwane ciosy zespołowe. Jeśli spełnione zostaną odpowiednie warunki można odpalić potężny atak, który bardzo poważnie uszkodzi przeciwnika. Jest to idealna broń na bossów nękających bohaterów już od samego początku zabawy. Trzeba wyjątkowo uważać na ich specjały, które sprzedają, jeśli tylko podejdzie się zbyt blisko i w porę nie ucieknie. Życie szybciutko schodzi, a nawet jeśli taki cios nie zabije, to za chwilę otrzymuje się kolejny i traci kogoś z ekipy. A problem jest taki, że ciała zabitych znikają od razu i nie można ich przywrócić do życia.

Zrazić do gry może nieco fakt, że często kolejne walki następują zaraz po sobie, bez możliwości save'owania i zdarza się, że po kilkunastu minutach trzeba ponownie próbować swoich sił. Należy wyjątkowo uważać na Spero, bo gdy on zostanie „zabity", gra momentalnie się kończy.

Jeśli ktoś nie lubi bawić się w levelowanie postaci, nie będzie dobrze bawić się przy Stelli. Nowych w temacie może przyciągnąć prostota rozwoju postaci – nie ma tu milionów statystyk, nikt nie powinien zgubić się w gąszczu tabel.

Stella Deus: The Gate of Eternity to dobra gra, ale nie jakaś specjalnie wybitna. Są lepsze pozycje, ale jak już je sprawdziliście to łykajcie przygody Spero.

Mielu ■ ■

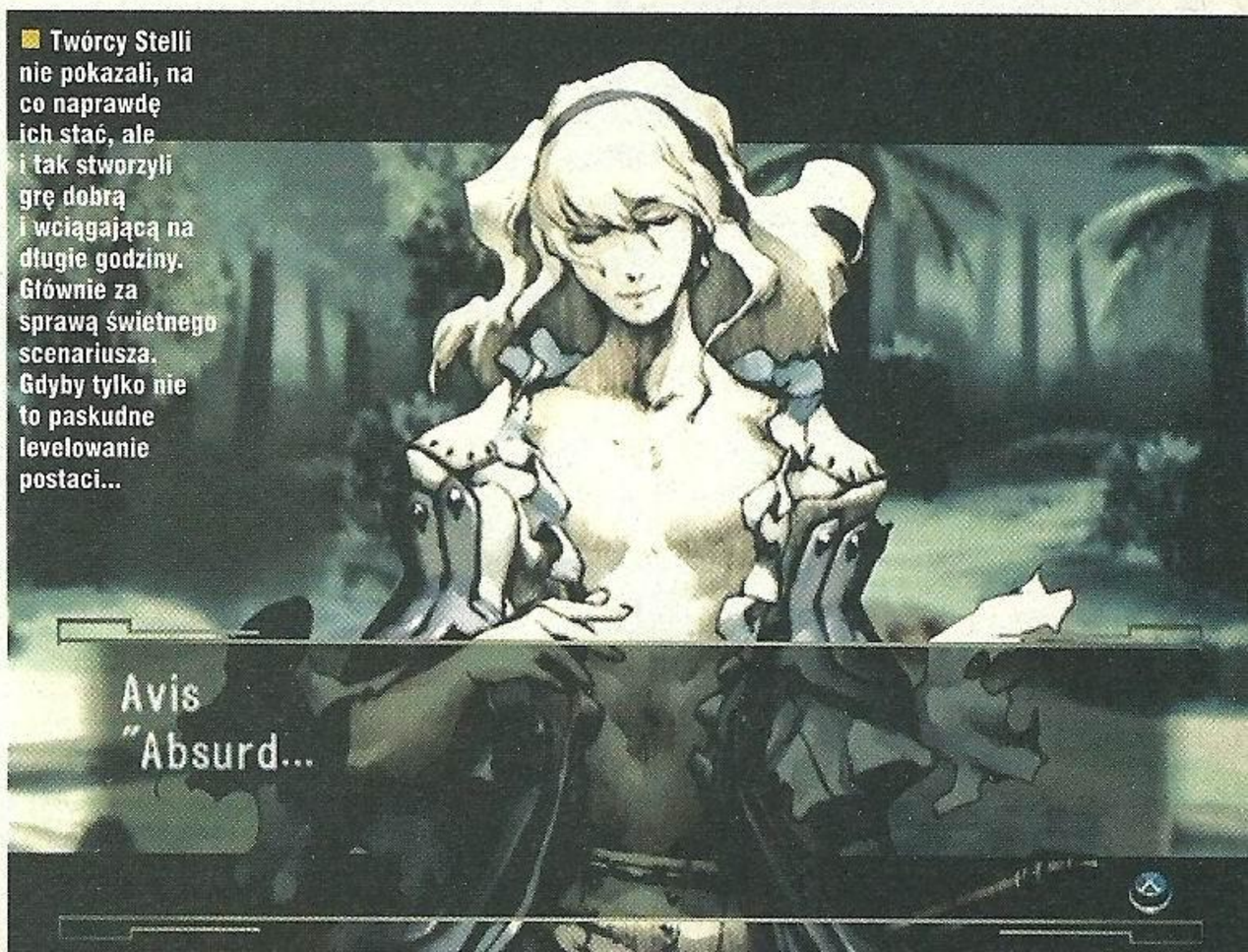
PlayStation 2 — Dream Team nie zawsze może stworzyć hit.

- **Wydawca:** Atlus
- **Producent:** Pinegrow
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

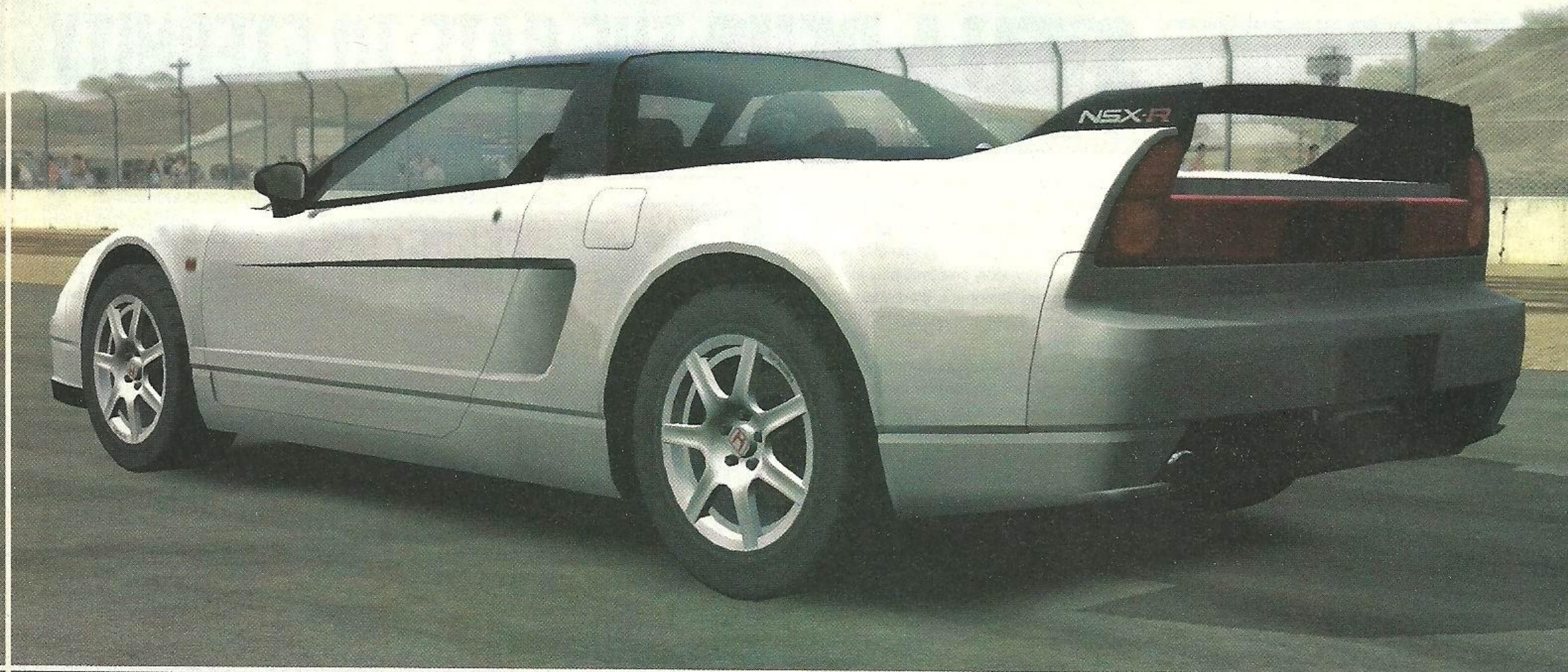
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.0



■ Twórcy Stelli nie pokazali, na co naprawdę ich stać, ale i tak stworzyli grę dobrą i wciągającą na długie godziny. Głównie za sprawą świetnego scenariusza. Gdyby tylko nie to paskudne levelowanie postaci...

- **Dobre:** Zniszczenia, model jazdy, fizyka, tuning wizualny, oprawa.
- **Złe:** Wybór tras jest zbyt skromny.
- **Brzydkie:** Odbicia na samochodach. No i tylko 30 klatek animacji.



FORZA MOTORSPORT

PRZED WAMI GRA, W KTÓRĄ NA PEWNO GRAJĄ TERAZ WSZYSCY PRACOWNICY POLYPHONY. GRAJĄ, Z NIEPOKOJEM MYŚLĄC O NASTĘPNEJ CZĘŚCI GRAN TURISMO. I KOLEJNEJ CZĘŚCI FORZY.

A z niepokojem myślą dlatego, że oto pojawił się tytuł będący w końcu godnym przeciwnikiem. Na domiar złego, ten przeciwnik już teraz pokazuje, że droga, jaką podąża konsekwentnie flagowa seria racerów z konsol Sony nie jest, po pierwsze – tą jedyną, a po drugie – tą nieomylną i bezdyskusyjnie najlepszą.

PRZED UŻYCIEM ZAPOZNAJ SIĘ Z ULOTKĄ

Recenzowanie Forzy to ciekawe doświadczenie. Z jednej strony mam świadomość, że można pójść na łatwiznę, napisać jakieś ogólniki i banały w stylu „najlepszy racer na Xboxa" i sprytnie ominąć konfrontację z Gran Turismo 4. Z drugiej strony wszyscy miłośnicy tego typu gier właśnie na tę konfrontację czekają, w nadziei, że wyłoniony zostanie zwycięzca, którego będzie można okrzyknąć królem driving simulatorów. Pierwszego zawodnika gościliśmy już w n+ trzy miesiące temu, teraz zajmijmy się drugim.

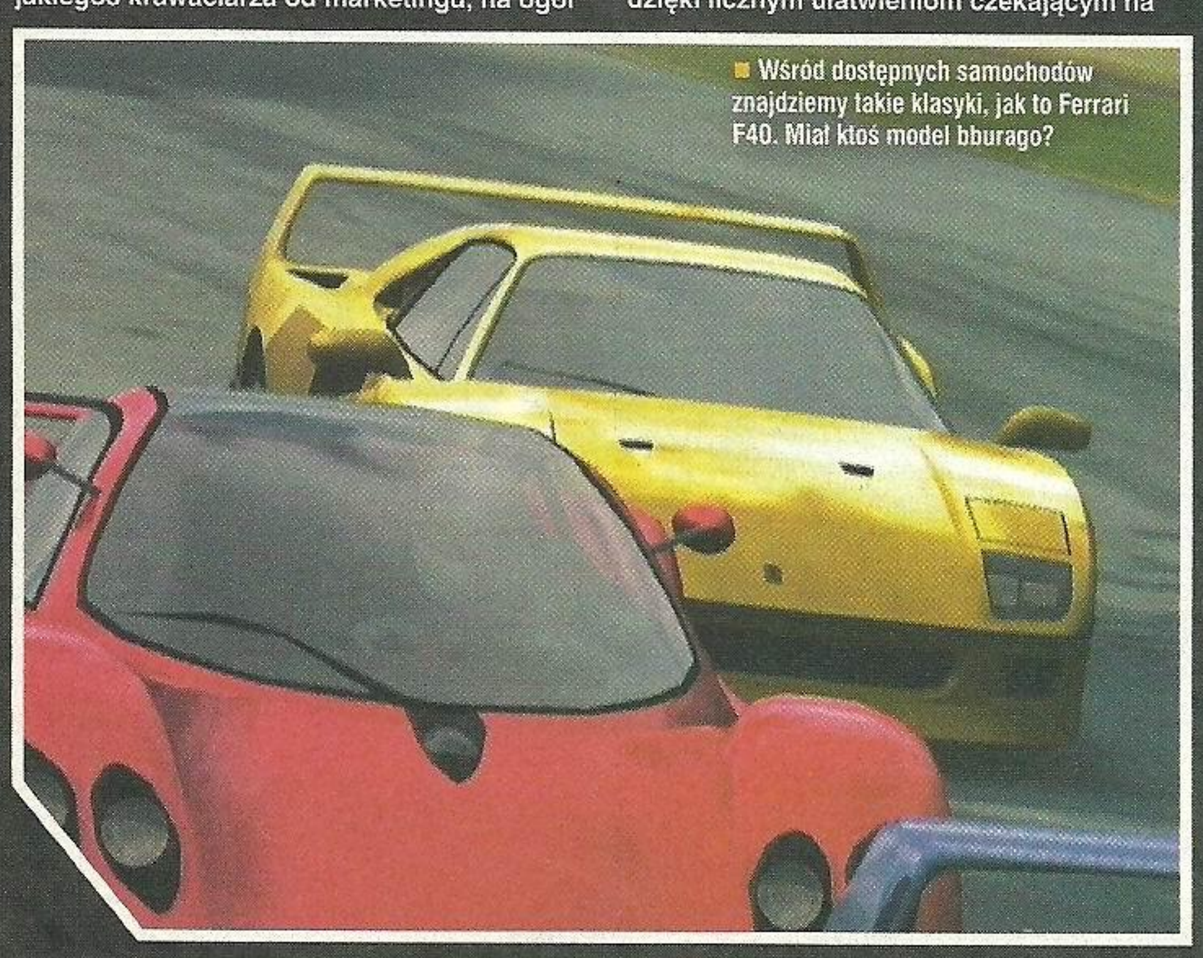
CZAS ZABIJANIA

Forza Motorsport to jedna z tych gier, do których na długo przed premierą przylgnęła plakietka „killer". Przeważnie plakietki takie okazują się bezpodstawnymi wymysłami jakiegoś krawaciarza od marketingu, na ogół nie mającego pojęcia o grze, o której mówi, albo, co gorsza, grupy zaślepionych fanbojów jakiejś konsoli, którzy mają kompleks tak wielki, że tylko termin „konkurencja-killer" nadaje sens ich growemu życiu. Generalnie więc, nauczony doświadczeniem, podchodzę do nich z odpowiednim dystansem. Przeglądając jednak zapowiedzi dotyczące Forzy można było odnieść wrażenie, że tym razem termin ten może nie być nic nieznaczącym, wydumanym i przesadzonym sloganem. Ciekaw, co z tego wyszło, wpakowałem do czytnika płytę z grą i po kilku godzinach zabawy zakochałem się. Bez pamięci.

JEŹDZIĆ KAŻDY MOŻE...

Moje zauroczenie Forzą ma swoje źródło przede wszystkim w modelu jazdy. Jest naprawdę wspaniały – symulacyjny, ale dzięki licznym ułatwieniom czekającym na niedzielnych kierowców także bardzo przystępny. Kluczową kwestią jest przyczepność opon. Gumy podczas brania zakrętów są niemiłosiernie katowane i jest to odzwierciedlone lepiej niż w jakiejkolwiek innej grze. Dokładnie można wyczuć, kiedy koła zerwą przyczepność i jak wtedy zachowa się nasza maszyna. Każdy samochód prowadzi się trochę inaczej, ma inną charakterystykę przylegania do podłoża, a walka z nim oraz próba jazdy na granicy utraty przyczepności, to zabawa, jakich mało. Świetnie oddano zjawisko blokowania się kół podczas hamowania – nie ma tu mowy o beztroskim wciśnięciu hamulca w podłogę – koła zablokują się, a samochód całkowicie przestanie reagować na ruchy kierownicą. To zupełnie inaczej, niż w serii Polyphony, gdzie hamulec zawsze wciskamy w podłogę do oporu.

Oczywiście takie podejście do sprawy zwiększa poziom trudności, dlatego osoby mające problemy z płynnym kontrolowaniem siły hamowania skorzystają zapewne z ułatwienia, jakim jest ABS. Wówczas hamowanie przestaje być aż takim problemem i nie trzeba już obawiać się przymusowej jazdy w linii prostej. Podobnie jak w przypadku innych udogodnień, czyli systemu kontroli trakcji i systemu przeciwdziałającego przypadkowemu zerwaniu przyczepności odbiera to trochę przyjemności z jazdy, bo właśnie walka z samochodem sprawia najwięcej radości, ale dzięki temu każdy ustawi sobie wszystko wedle upodobań. Jeśli jesteśmy już przy kręceniu bączków zaznaczę, że samochody wyrywają się dużo rzadziej niż w konkurencyjnych tytułach – trochę to dziwne i znacznie zmniejsza poziom trudności. Nawet, kiedy samochód wpada w delikatny poślizg nie stanowi na ogół problemu wyjście z niego, a hamulca ręcznego będziecie używać dużo częściej, niż w serii GT, bo przez łatwiejsze prowadzenie auta w poślizgu jego stosowanie daje dużo lepsze efekty. I nie myślcie sobie, że piszę tu o jakichś początkowych furach – nie powinniście mieć większych problemów ze ślizganiem się nawet kilkusetkonnymi samochodami o układzie FR, którymi w recenzowanej miesiąc temu, i również aspirującej do miana symulacji, Enthusii, jeździć bez systemów pomocniczych praktycznie się nie dało.

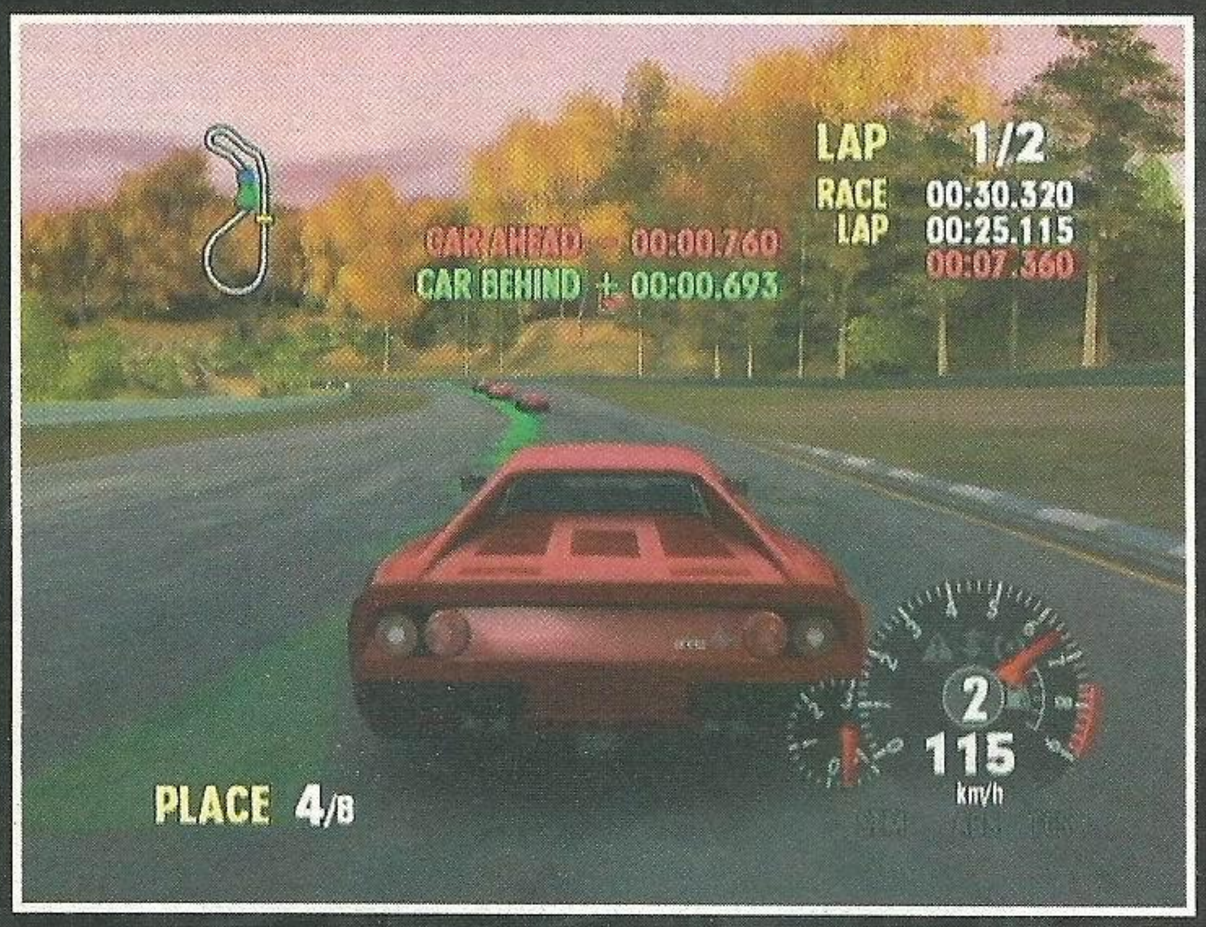


Wśród dostępnych samochodów znajdziemy takie klasyki, jak to Ferrari F40. Miał ktoś model bburago?

CRASH BOOM BANG

Oczywiście model jazdy nie byłby tym, czym jest, gdyby nie model fizyczny zastosowany w Forza Motorsport. Jest świetny, dopracowany i dość realistyczny. Obijające się o siebie samochody nie zachowują się jak kartonowe pudełka, mają swój ciężar, a w momencie kolizji wyraźnie widać siły działające na pojazdy i związane z tym efekty. Mało tego – wszystko jest na tyle realistyczne i przemyślane, że samochód od band odbija się jak należy, podczas gdy walnięcie w opony tylko go wyhamowuje. Delikatne puknięcie jadącego przed nami samochodu na wysokości tylnej osi połączone ze sprawnym operowaniem kierownicą może obrócić przeciwnika zwiększając nasze szanse na zwycięstwo w wyścigu.

To samo oczywiście tyczy się naszego auta i chociaż kierowcy prowadzeni przez konsolę na ogół unikają rozwiązań siłowych, czasem po kolizji traciłem panowanie nad furą, podczas gdy reszta stawki odjeżdżała w siną dal. Unikanie rozwiązań siłowych jest oczywiście



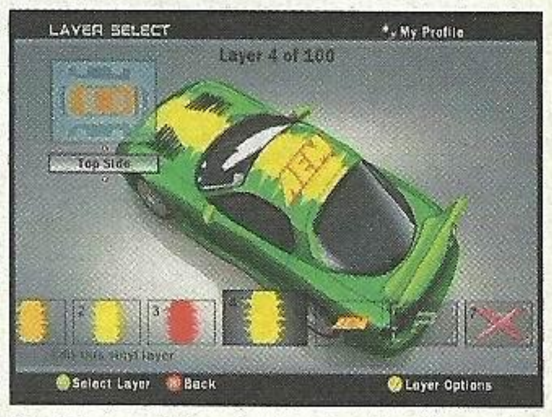
uzasadnione – wypadki, poza tym, że bywają obusieczną bronią, mogą oczywiście zakończyć się uszkodzeniem naszego pojazdu. Samochodu nie można co prawda „skasować", ale usterki podzespołów znacznie zmniejszają nasze szanse na zwycięstwo. Problemy z wrzuceniem biegu, utrata mocy silnika, czy uszkodzenia systemu kierowniczego, w wyniku których samochód nie bardzo chce jechać w linii prostej – to wszystko wyraźnie działa na naszą niekorzyść.

Wizualizacja uszkodzeń jest dobra, ale w żadnym wypadku nie idealna. Niekiedy zniszczenia są „przesadzone" – po delikatnym muśnięciu poprzedzającego nas pojazdu możemy mieć auto obtłuczone aż do połowy maski, co nie wygląda zbyt przekonująco. Niespecjalnie podoba mi się też motyw ze zdzieraniem lakieru bez żadnej deformacji karoserii, co czasem się zdarza – wygląda to tak, jakby ktoś bawił się szlifierką, a nie jak efekt wypadku. Generalnie pojazdy raczej obijają się i zdziera się z nich lakier, niż deformują w sposób znany z Burnouta 3 czy RalliSport Challenge 2. Czasem zdarza się oczywiście oderwanie spoilera czy zderzaka, ale samochód zawsze wygląda jak samochód, a nie zezłomowany wrak.

YOU ARE WHAT YOU DRIVE

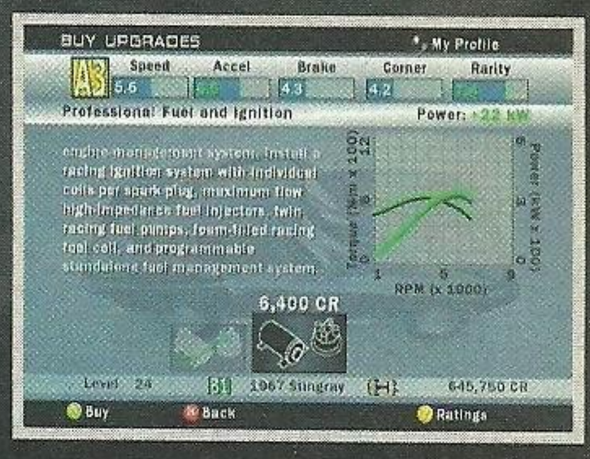
W każdej grze reprezentującej ten gatunek najważniejsze są oczywiście samochody. Flota pojazdów oddana nam do zabawy w Forza Motorsport jest całkiem imponująca. Składa się na nią około 230 pojazdów od ponad 50 producentów. Samochody podzielono na kilka klas. W najniższej, D, znajdziemy pojazdy pokroju VW Corrado czy Lancii Delty, podczas gdy klasę S zaszczyciły swoją obecnością takie potwory jak Koenigsegg CC8S czy Mercedes McLaren SLR. Najważniejszymi jednak dla każdego fana motoryzacji samochodami, jakimi w Forzie pojeździć możemy, są oczywiście legendy sportów samochodowych – Ferrari i Porsche. Obie firmy dostarczyły zacny line-up modeli, które u każdego wywołają szybsze bicie serca. W grze konkurencji brak takich samochodów i trzeba powiedzieć to głośno. Oprócz zwykłych klas jest także klasa R, w której znajdziemy rozmaite wyścigowe modele, podzielona w sposób znany miłośnikom wyścigów LeMans, na podklasy GT, GTS i Prototype. Zwróćcie uwagę, jakie pojazdy znajdują się w klasie D – to już auta o wyraźnie sportowym charakterze.

Piękna i Bestia



Chodzi oczywiście o tuning wizualny. Mamy tu do wyboru rozmaite zderzaki, boczne progi, spojlery, światła, felgi czy folie na szyby, dzięki którym nasz samochód przestanie wyglądać jak zwykłe auto, które można spotkać na ulicach. Niestety, nie wszystkie modele można całkowicie modyfikować (np. muscle cary mają mocno ograniczony wybór części). Nie jest to oczywiście poziom rozbudowania znany z Need For Speed Underground czy Midnight Club 3, ale i tak jest to świetny dodatek, zwłaszcza, że konkurencja w postaci GT4 oferuje tylko zmianę felg i jakiś spojlerek. Oprócz zmiany elementów nadwozia kolejną rzeczą wgniatającą konkurencję w ziemię jest możliwość pomalowania swojego samochodu. Osobne barwy możemy nadać karoserii, masce, lusterkom czy spojlerowi. Do tego możemy na auto nakładać winyle i dekale – osobno na każdą (prawo, lewo, góra, przód i tył) powierzchnię karoserii. I to po, bagatela, 100 warstw! Każdy winyl możemy dowolnie kolorować, obracać, powiększać czy przesuwać. Możemy więc pomalować sobie samochód jak się nam żywnie podoba, praktycznie bez żadnych ograniczeń! Tuning wizualny, malowanie i wybór podzespołów dają nam możliwość stworzenia samochodu marzeń, który będzie naprawdę niepowtarzalny!

Corvetta miała bliskie spotkanie trzeciego stopnia z jadącym za nią pojazdem. Obu nie wyszło to na zdrowie.



Tak, tak, w Forzie nie ma miejsca na pick-upy, minivany, japońskie popierdółki z czterdziestokonnymi silniczkami czy przepastne kombi dla wielodzietnych rodzin z psem. Tu mamy sportowe samochody o osiągach, które powodują, że nie usypiamy przed konsolą nawet przy pierwszych wyścigach. A mamy gdzie się ścigać

PUCHAR PUCHARÓW

Zgodnie z prawami tego gatunku znajdziemy tu rozdzielenie na tryby Arcade i Career. Ten pierwszy jest tradycyjnie mniejszy i składa się z kilkudziesięciu wyścigów pogrupowanych w dwanaście serii. Poznacie tu wszystkie trasy, jakie oferuje gra oraz nauczycie się podstaw jazdy po nich, dzięki opcjonalnej linii pokazującej najlepszą trasę i sugerowaną prędkość. Do wyboru jest wiele pojazdów ze wszystkich klas, stanowiących prawdziwy przekrój zawartości Forzy. Zniszczenia pojazdów są tylko kosmetyczne, ale konsolowi przeciwnicy nie odpuszczają i Arcade jest zabawką na więcej, niż jeden wieczór. Mimo to i tak blednie przy tym, co oferuje tryb kariery.

Na początku wybieramy w nim kontynent naszego pochodzenia. Ma to wpływ na ceny pojazdów na rynku i wybór aut, spośród których kupimy swój pierwszy model. Po dokonaniu wyboru i kupnie samochodu trafiamy do głównego menu. Nasz wzrok od razu przyciąga opcja ustawienia poziomu trudności. Możemy tu włączyć lub wyłączyć ABS, TCS i STM, linię pokazującą optymalny tor jazdy, zużycie opon i paliwa, ustawić odpowiadający nam model zniszczeń pojazdu (tylko wizualny, zredukowany bądź realistyczny), oraz jeden z trzech poziomów umiejętności przeciwników.

Ustawienia te możemy zmienić w dowolnym momencie, więc nie ma możliwości, abyśmy dokonali wyboru, którego potem pożałujemy – gdy trafimy na jakiś wyjątkowo trudny wyścig możemy sobie zawsze go trochę ułatwić. Oczywiście jest w tym pewien haczyk – gra modyfikuje wygrywane przez nas kwoty w zależności od ustawień poziomu trudności, dlatego jeżeli chcemy na wyścigach zarabiać jakieś sensowniejsze ilości gotówki powinniśmy zawsze decydować się na trudniejsze ustawienia. A zarabiać pieniądze trzeba i to nie tylko po to, żeby je potem wydawać. Suma kasy, jaką wygraliśmy działa jak punkty doświadczenia – determinuje poziom naszego kierowcy. Poziom jest bardzo istotną rzeczą – w miarę postępów w grze u dealerów pojawiają się nowe modele samochodów, a znane firmy produkujące części zamienne oferują zniżki na rozmaite podzespoły, które możemy dokupić do naszego auta.

Najważniejszą opcją w menu kariery jest oczywiście udział w wyścigu. Możemy uczestniczyć w nich samodzielnie, lub wytrenować sobie Drivatar, który zrobi to za nas. To coś w stylu trybu B-Spec z GT4, ale przez to, że sami musimy mu wszystko pokazać, jest to bardziej interaktywna zabawka. Na początku do wyboru mamy jedynie dwie grupy wyścigów. Pierwsza to wyścigi na trasach otwartych, z punktu A do punktu B. Druga z nich to wyścigi klasy Beginner, w których jeździmy po zamkniętych torach. Oczywiście w każdej takiej grupie mamy wiele rodzajów pucharów, każdy obwarowany innymi ograniczeniami – a to wyścig aut z napędem na cztery koła, a to wyścig Mustangów, to znów wyścig starych samochodów. W miarę zwiększania się naszego poziomu będziemy mogli brać udział w coraz dłuższych i trudniejszych imprezach. Zyskamy dostęp do wyścigów z grupy Professional, w których samochody są dobrane pod względem osiągów i gdzie weźmiemy udział w wyścigach samochodów poszczególnych klas. Czeka na nas także 15 Championshipów, w których będziemy musieli wygrać kilka wyścigów pod rząd, a na koniec uzyskamy dostęp do wyścigów wytrzymałościowych.

Oczywiście model jazdy nie byłby tym, czym jest, gdyby nie model fizyczny zastosowany w Forza Motorsport. Jest świetny, dopracowany i dość realistyczny. Obijające się o siebie samochody nie zachowują się jak kartonowe pudełka, mają swój ciężar, a w momencie kolizji wyraźnie widać siły działające na pojazdy i związane z tym efekty.

BARDZO SZYBCY, NIEZBYT WŚCIEKLI

Wiecie już, że samochody podzielono na różne klasy. Jednak klasa pojazdu może zostać przez nas podwyższona w wyniku tuningu, standardowego elementu gier tego gatunku. Dostępne usprawnienia naszego pojazdu podzielono na trzy grupy. W pierwszej mamy do czynienia ze wszystkim tym, co dotyczy mocy silnika naszego pojazdu. Wloty powietrza, tłumik, głowica silnika, doładowanie... Ba! Możemy nawet wymienić silnik naszego samochodu na inną jednostkę tego samego producenta. Mustang z sercem Forda GT pod maską? Proszę bardzo! W trzeciej grupie zebrano usprawnienia układu jezdnego naszego pojazdu. Znajdziemy tu szeroki wybór hamulców, opon, układów zawieszenia, skrzyń biegów, dyferencjałów i tym podobnych. Wszystkie te części spowodują, że nasz samochód szybko awansuje nawet o kilka klas wyżej. Moja standardowa Mazda RX-7 po szybkiej kuracji zaczęła konkurować z takimi potworami jak Ferrari F40. Oczywiście wszystkie zainstalowane modyfikacje można dowolnie ustawiać wedle naszych preferencji. Co bardziej wnikliwi może już zauważyli, że z mojej wyliczanki tajemniczo zniknęła druga grupa dostępnych upgrade'ów – więcej o tuningu wizualnym w stosownej ramce.

WHERE DO YOU WANT TO RACE TODAY?

W Forza Motorsport mamy spory, ale nie przytłaczający, wybór torów i tras, po których przyjdzie nam się ścigać. Mamy tu kilka prawdziwych torów wyścigowych, takich jak Laguna Seca, Silverstone, Road America, Tsukuba, czy Nurburgring. Swoją drogą zastanawiające, że te dwie ostatnie zrobiły aż taką karierę – wcześniej nigdzie ich nie było, a teraz nagle pojawiły się w trzech racing-simach pod rząd w ciągu raptem trzech miesięcy. Potaniała licencja, czy jak? Oprócz prawdziwych torów wyścigowych mamy tu także wiele obiektów stworzonych specjalnie z myślą o grze. Ciekawostką jest także obecność kilku tras otwartych, biegnących z punktu A do punktu B. Trasy są mocno zróżnicowane, choć ich liczba nie powala, kiedy zastanowić się,

że wiele z nich to różne wersje samych siebie (skrócone, lub biegnące w drugą stronę). Gdyby naprawdę się uprzeć można się doliczyć troszkę ponad czterdziestu tras, ale dziesięć za nich to różne trasy pomiędzy pachołkami na placu, cztery to pocięty na kawałki Nurburgring, a z długiego podjazdu pod górę Fuji uzyskano sprytnymi cięciami sześć odcinków. Więc wcale nie jest tak różowo.

Ścigać nam się przyjdzie o różnych porach dnia i nocy. Zwłaszcza to drugie robi wrażenie, a to dzięki rewelacyjnym efektom świetlnym. Samochód rzuca dynamiczne cienie i oświetla trasę (przynajmniej dopóki nie stłuczemy reflektorów, hehe). Szczególnie efektowny jest wyścig na owalnym torze, oświetlonym potężnymi jupiterami – niezależne cienie rzucane we wszystkich kierunkach budzą podziw.

W PUSTYNI I W PUSZCZY

Podziw budzi także kilka innych rzeczy. Na ten przykład to, jak wyglądają drzewa. Pojedyncze gałązki, przez które przeświturją promienie słoneczne powodują delikatny opad szczęki. Taki zresztą, jaki powoduje wykonanie nawierzchni, bardzo szczegółowej i pociągniętej rewelacyjnym bump-mappingiem. O niebie mogę powiedzieć tylko jedno – jest fotorealistyczne.

Widoczność jest kolosalna – we wspomnianym przez mnie podjeździe pod górę Fuji widać wszystko jak na dłoni – wstęga drogi, którą jedziemy, wije się kilka kilometrów dalej, nic się nie dorysowuje i wszystko wygląda jak z pocztówki. A co powiecie na to, że po przytarciu samochodem lakier zostaje na bandach, a zgubione części samochodów będziecie musieli omijać aż do końca wyścigu? Albo na to, że po wyjeździe z tunelu ekran delikatnie rozświetla się, symulując rażące słońce?

Słyszałem gdzieniegdzie zarzuty o nierównych graficznie trasach, ale to nie wina gry. Trasy miejskie z natury rzeczy robią duże wrażenie, ale to przecież nie wina twórców, że tor Silverstone jest pozbawiony jakichkolwiek obiektów – on naprawdę leży na pustkowiu i jest to po prostu dokładnie odwzorowane. Jedyną graficzną skazą na diamencie są odbicia na samochodach – niezbyt płynne, a czasem potwornie wręcz poklatkowane.

HARD ROCK CAFE

Dźwięki są świetne. Wytuningowanym samochodom odgłos silnika zmienia się nie do poznania, a piszczące opony brzmią rewelacyjnie. Momentami nieco gorsze są efekty towarzyszące uderzeniom, chociaż miło zaskakują szczegóły w rodzaju dzwoniącej siatki w momencie uderzenia w płot.

Świetny jest natomiast soundtrack – stworzone przez JunkieXL przeszło pół setki utworów znakomicie pasuje do ostrej walki na torze. Zdaję sobie sprawę, że ciężkie, rockowe brzmienia nie każdemu muszą przypaść do gustu, ale nie jest to żadna wada – wszak takie osoby zaaplikują sobie własną muzę.

Potwór spod znaku czarnego konia za jedyne 750.000 Euro. Przyjemnie czymś takim poszaleć.

COMING AT YOU LIVE FROM FORZA

Jedną z najmocniejszych stron Forzy jest oczywiście tryb online. Po pierwsze – jest aktualizowanie czasów, które samo w sobie wystarczy maniakom na długie miesiące. Po drugie – jest możliwość handlu samochodami z graczami z całego świata. Wyobraźcie sobie tylko – każdy samochód inny, z innymi częściami, inaczej pomalowany i ustawiony...

To lepsze niż jakakolwiek giełda samochodowa! Niejednokrotnie będziecie zaskoczeni, co można zrobić z danego modelu i będziecie ciułać gotówkę na cacka z sieci. Najważniejsze są oczywiście wyścigi online. Gra dobiera nam przeciwników na podstawie sieciowego rankingu. Nie myślcie jednak, że jest to dodane na siłę – grając online możecie zaliczać karierę i zwiększać poziomy kierowców!

LET THE MORTAL KOMBAT BEGIN!

I tak dobrnęliśmy do końca recenzji i nieuchronnej konfrontacji nowego dziecka Microsoftu z powszechnie szanowanym weteranem rynku spod ręki Polyphony.

Forza wnosi do gatunku kilka niespotykanych wcześniej rzeczy i pokazuje, że jednak da się je zrobić. Na wszystkie z nich będzie musiała paść odpowiedź w następnej części Gran Turismo.

Najważniejsze to oczywiście zniszczenia samochodów i tuning wizualny. Choć te pierwsze nie są idealne, a ten drugi jest momentami ograniczony, to jednak nic nie zmienia faktu, że jest to wielki plus. Podobnie jak malowanie samochodów, fakt, że w GT4 stać mnie na ekstra auto, a nie stać na puszkę farby, jest trochę absurdalny.

Świetna w Forzie jest także fizyka, zdecydowania lepsza niż w Gran Turismo. Model jazdy jest rzeczą dyskusyjną, podobają mi się obydwa i nie wyłonię tu zwycięzcy. To trochę jak z Tekkenem i Virtua Fighter – co kto woli. Kolejnym, niepodważalnym plusem Forzy jest tryb online, wielki nieobecny ostatniej odsłony serii GT. Jest wspaniale wtopiony w grę i znacznie podnosi atrakcyjność zabawy.

Osiem samochodów na trasie i świetne efekty świetlne oraz rewelacyjne otoczenie to duży plus Forzy, ale same modele samochodów lepiej prezentują się w grze Polyphony. Do tego należy dodać, że GT4 płynie w sześćdziesięciu klatkach, a Forza chodzi w trzydziestu. Stabilnych, ale trzydziestu.

Jest także niepodważalnym fakt, że 230 samochodów to nie 700, a jeśli chodzi o liczbę tras, Forza ma ich zwyczajnie za mało. Zaś sama liczba pucharów i trybów gry także stawia Gran Turismo ponad Forzą.

Myślę, że wszyscy sami sobie odpowiecie, co jest dla Was ważniejszym elementem z tych wymienionych powyżej i na tej podstawie będziecie mogli wybrać, co lepsze. Dla mnie jest remis i taką też ocenę wystawiam. I wszystkim, którzy mogą mieć tylko Forzę, lub tylko GT4 mogę powiedzieć, że powinno być im przykro, bo w obu przypadkach tracą kawał świetnej gry.

Blizzard Beast ■ ■

Druga opinia

Długo nikomu nie udawało się rzucić wyzwania Gran Turismo – poległa Sega ze swoim Sega GT, poległy Enthusie (Konami) i inne R: Racingi (Namco) czy Driving Emotiony (Square). Dopiero programistom z Microsoftu udało się stworzyć rewelacyjny model jazdy i podnieść rękawicę rzuconą przez twórców GT.

Moim zdaniem samochody na trasach Forzy zachowują się o wiele lepiej i bardziej realistycznie niż w grze Polyphony – między innymi dlatego, że praca opon na asfalcie jest po prostu genialnie oddana i naprawdę czuć kiedy samochód utraci przyczepność. Oczywiście reszta elementów w postaci zniszczeń, możliwości „customizacji", zintegrowania z Live! oraz świetnej fizyki kolizji tylko dodaje Forzie jeszcze więcej smaczku.

Jedyne, co nie specjalnie przypadło mi do gustu to grafika – trzydzieści klatek na sekundę to jednak trochę mało, jak na topową produkcję na Xboksie. Oczywiście rewelacyjny jest bump mapping oraz bardzo szczegółowe otoczenie, ale modele samochodów są słabsze niż w GT4, a na dokładkę kolorystyka jest jakby wyblakła.

Mimo to – jest to pierwsza gra, która nie musi się wstydzić, gdy jej tytuł pojawia się w zdaniu porównującym obok Gran Turismo, ba, często to właśnie GT powinno czuć się zakłopotane. [Marcellus]

Xbox — Dla mnie Xboxowy numer jeden.

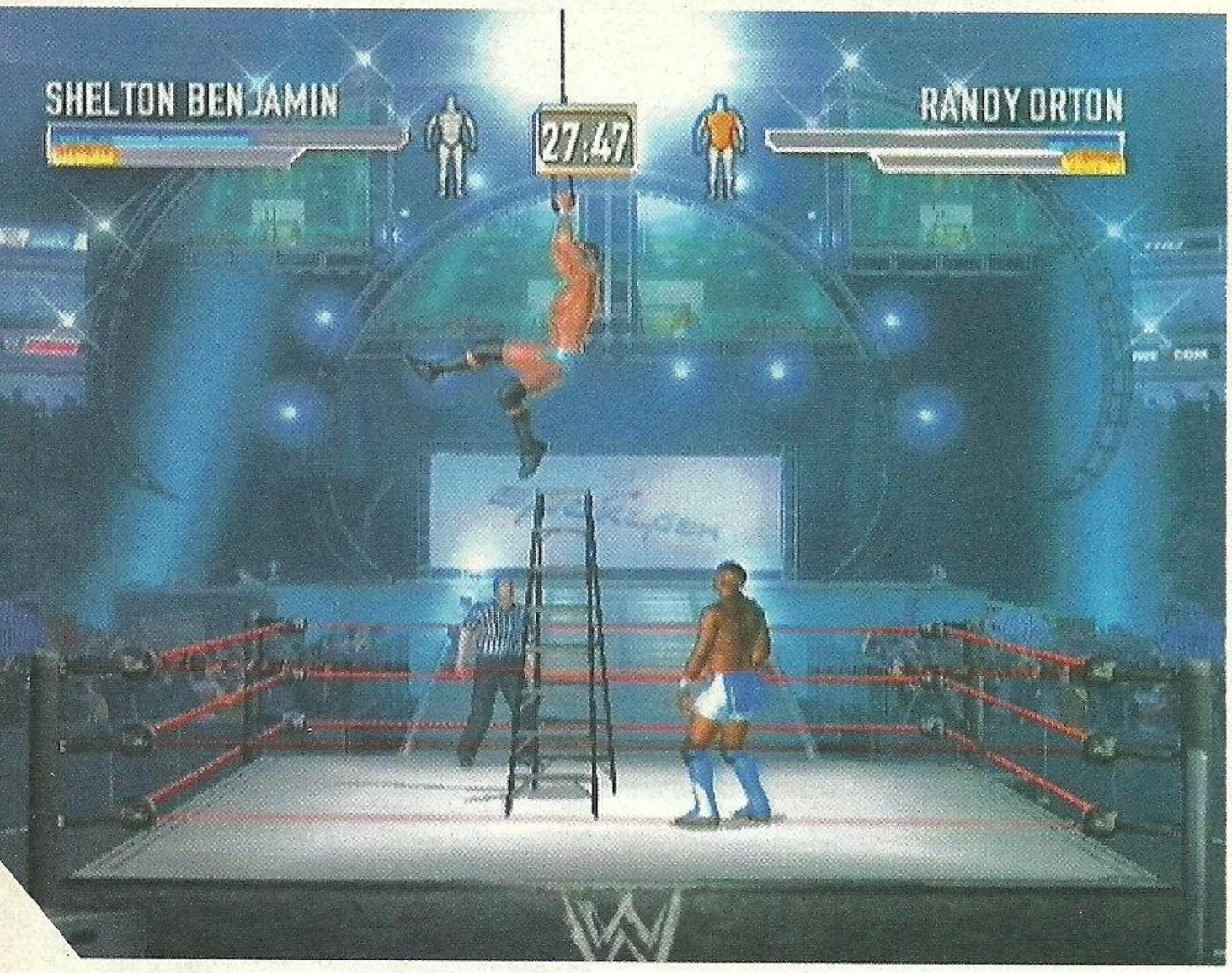
- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Microsoft
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: DD 5.1, Live!, Link

9.8

- **Dobre:** Wykonanie postaci, ciekawy sezon.
- **Złe:** Słaby system reversali i detekcja kolizji.
- **Brzydkie:** Wejściówki zapaśników.



Jednych to ekscytuje, innych śmieszy – powiedzmy, że autor recenzji należy do tych pierwszych, zaś autor tego podpisu raczej nie ;)

The Real Deal

Prawdziwa Wrestlemania to największa, coroczna gala wrestlingowa federacji WWE, jedna z czterech w ciągu roku, na których spotykają się ze sobą gwiazdy RAW i SmackDown. Tytułowa, tegoroczna edycja tego największego wrestlingowego show odbyła się w Los Angeles trzeciego kwietnia, a wszystkie 21.000 biletów wykupiono ponad pół roku wcześniej. Trwała cztery godziny i była istnym festiwalem gwiazd wrestlingu, obfitującym w niespodzianki i atrakcje. W rozmaitych walkach brali udział najwięksi tej branży, pojawiło się wiele legend wrestlingu, jak choćby nieśmiertelny Hulk Hogan, a wejściówkę znanego także ze srebrnego ekranu Triple H odegrał Motorhead. Wrestlemania 22 odbędzie się 2 kwietnia 2006 roku w Chicago, a fani już nie mogą się doczekać.

WRESTLEMANIA 21

XBOX NIE MA SZCZĘŚCIA DO GIER O OKŁADAJĄCYCH SIĘ PO GĘBACH FACETACH W RAJTUZACH

Najpierw zajmijmy się tym, co we **Wrestlemanii 21** jest dobre. A dobra jest grafika. I niewiele więcej. Postacie wyglądają rewelacyjnie – nie sposób nie poznać z kim mamy do czynienia. Niestety, co od razu odnotowuję, postacie są wykonane zdecydowanie lepiej niż lokacje, a już w szczególności paściarskie są efekty towarzyszące wejściu zapaśnika na arenę – fajerwerki wyglądają jak na N64. Niezły początek.

Wybór wrestlerów „troszkę" rozczarowuje – trzydziestu czterech zawodników i sześć div to trochę mało. Wprawdzie w sklepiku wykupić możemy pięć legend oraz alternatywne wersje Big Showa i Rey'a Mysterio, ale niedosyt pozostaje. Zwłaszcza, że sam dobór zawodników też jest dyskusyjny. Trójka Dudley'ów, Charcie Haas i Garrison Cade? A gdzie Heidenreich, Viscera, Paul London, Gene Snitsky, Orlando Jordan...

Na gracza zasiadającego samotnie przed konsolą czeka tryb kariery. Przechodzimy ją naszym pupilem, którego wcześniej stworzymy sobie w edytorze. Nie jest to nic specjalnego – liczba dostępnych opcji nie poraża, a do serii SmackDown nawet się nie umywa.

Prowadzenie naszego pakera przez przewrotny świat WWE rozwiązano w sposób trochę odmienny od tego, jaki mogliśmy oglądać w takich grach do tej pory. Zdecydowano się na silnie sfabularyzowaną historię opowiadającą o losach żółtodzioba, który zaczyna karierę w SmackDown, ale, jak to we wrestlingu bywa, szybko zostaje wplątany w intrygę, która zakończy się z głośnym hukiem na tytułowej Wrestlemanii.

Z racji takiego podejścia do sprawy fabuła jest całkiem ciekawa, scenki dynamiczne i dubbingowane, a całość sprawia wrażenie oglądania tego wszystkiego w tv. Ma to też jednak wadę – trwający rok sezon, choć dość długi i ciekawy, jest tym jedynym, a wydarzenia w nim przedstawione liniowe do bólu. Nie mamy wpływu absolutnie na nic, wszystko jest z góry zaplanowane przez fabułę, zawsze stoczymy te same walki, a do tego wszystkie musimy wygrać, bo inaczej akcja dalej się nie potoczy. Trochę to boli, zawsze fajnie mieć poczucie kontroli nad tym, co się dzieje.

Dodatkowo uważam, że gra powinna skupić się na wydarzeniach, prowadzących do następnej Wrestlemanii – każda gra sportowa stosuje takie rozwiązanie, bo przeżywanie minionego sezonu to żadna radość. A tutaj Orton jeszcze w Evolution. Do tego komentarze nie zawsze trzymają się kupy – podczas jakiegoś PPV King powiedział „Welcome to RAW", a przy co drugim ciosie można usłyszeć, że po tym zawodnik już raczej nie wstanie.

Ruchami postaci sterujemy tylko krzyżakiem. Przyciskiem X zadajemy ciosy przeciwnikowi, zaś A i B służą do łapania się za bary – gdy wówczas wciśniemy ten sam przycisk jeszcze raz z jakimś kierunkiem zaowocuje to rzutem.

Spoko, nie przejmujcie się – przed chwilą ten kolo wyjął z majtek specjalną, miniaturową torebkę z czerwoną farbą. To nie backyard...

W zależności, czy przy łapaniu naszego adwersarza przycisk wciśniemy, czy przytrzymamy, będziemy mieli do dyspozycji różne rodzaje rzutów. Łącznie daje to 16 podstawowych zagrań. Y odpowiada za bieganie, czarny to Irish Whip, spusty to rewersale rzutów i ciosów, wciskając prawą gałkę przełączymy się na innego zawodnika, a wychylając ją wykonamy taunt. Biały przycisk odpowiada za różne akcje specjalne, jak podniesienie broni, rozstawienie stołu, czy skok po pas z drabiny.

Wrestlemania 21 ma dwa podstawowe problemy, które dyskwalifikują ją jako dobrą grę wrestlingową. Pierwszy z nich to system kolizji. Postacie wpadają na siebie i obijają się jak worki z kartoflami na pace wysłużonego żuka. Ma się wrażenie, że wszystko w tej grze jest przeprogramowane. Powiedzmy, że nasz przeciwnik leży na ringu, a my chcemy zrobić zwykły Elbow Drop. Wszystko OK, póki nie doczyta mu się animacja wstawania. Jak tylko się zacznie, to pomimo że zdawałoby się, iż zrobimy mu krzywdę naszym ciosem, nic takiego się nie stanie – gra zachowa się jakbyśmy upadli na ring, a nie na przeciwnika, co zaowocuje kilkusekundowym turlaniem się z bólu po ringu.

Drugi zasadniczy problem to system reversali. Jest tak nieintuicyjny jak tylko może być. Wykonanie reversala graniczy z cudem – raz wychodzi, kiedy indziej nie (przeważnie to drugie). Problem ten z natury rzeczy dotyczy gracza, bo komputerowemu zawodnikowi nie sprawia to specjalnych problemów. Mało tego – konsola ma w zwyczaju reversować większość ataków „latających", co jest pokazane w sposób absolutnie nierealny. Wyobraźcie sobie następującą sytuację – Kane odbija się od lin, wyskakuje w powietrze, wykonuje drop kick, gdy ni z tego ni z owego zawodnik pokroju Rey'a Mysterio bez najmniejszego problemu wykonuje reversal połączony z jakimś rzutem. Już to widzę, jak ktoś zatrzymuje drop kick Kane'a. Tu także widać absolutne przeprogramowanie tego typu akcji. Nieładnie, oj nieładnie.

Dużym plusem gry miała być opcja walk online z innymi maniakami wrestlingu z całego świata. Cieszy na przykład fakt, że możemy w edytorze pasów stworzyć własne trofeum, o które możemy potem powalczyć w sieci. Tyle, że dalej jest już zdecydowanie gorzej, a zastosowane we Wrestlemanii rozwiązania nie są specjalnie przemyślane. Wkurza na przykład to, że po skończonej walce gra kończy się jak gdyby nigdy nic – z naszym przeciwnikiem ani nie pogadamy, ani nie odbędziemy meczu rewanżowego.

Częste lagi też nie pomagają w zabawie, a do tego z racji samego systemu walki też nie jest zbyt ciekawie. Wszystko rozbija się o wspomniane już, awykonalne reversale – kilka rodzajów starć w sieci jest dzięki nim kompletnie nieprzydatnych, jak np. Ladder Match – w praktyce ten, kto pierwszy dorwie się do drabiny już wygrał. Wystarczy tylko skatować przeciwnika do nieprzytomności mashując przycisk jak oszalały, a następnie spokojnie rozstawić drabinę i zebrać trofeum. Nie jest to mechanizm dający jakąkolwiek przyjemność z gry. Zwłaszcza graczowi okładanemu bezlitośnie drabiną.

Wrestlemania 21 nie jest grą, na którą czekali miłośnicy wrestlingu. Jest po prostu za mała i niedopracowana. Ma niezbyt imponujący roster, opcje edytora i ilość rodzajów rozgrywek. Liniowy sezon jest jednorazowy, beznadziejny system kolizji i nieintuicyjne reversale zabijają przyjemność z gry. Ocena w ramce jest przeznaczona tylko dla fanów tego typu zabaw, dla pozostałych – 5/10.

Blizzard Beast ■■

Xbox — Telewizyjna Wrestlemania 21 była lepsza. Niestety.

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Studio Gigante
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

6.1

FORD MUSTANG RACING

BURNOUT DLA BARDZO UBOGICH

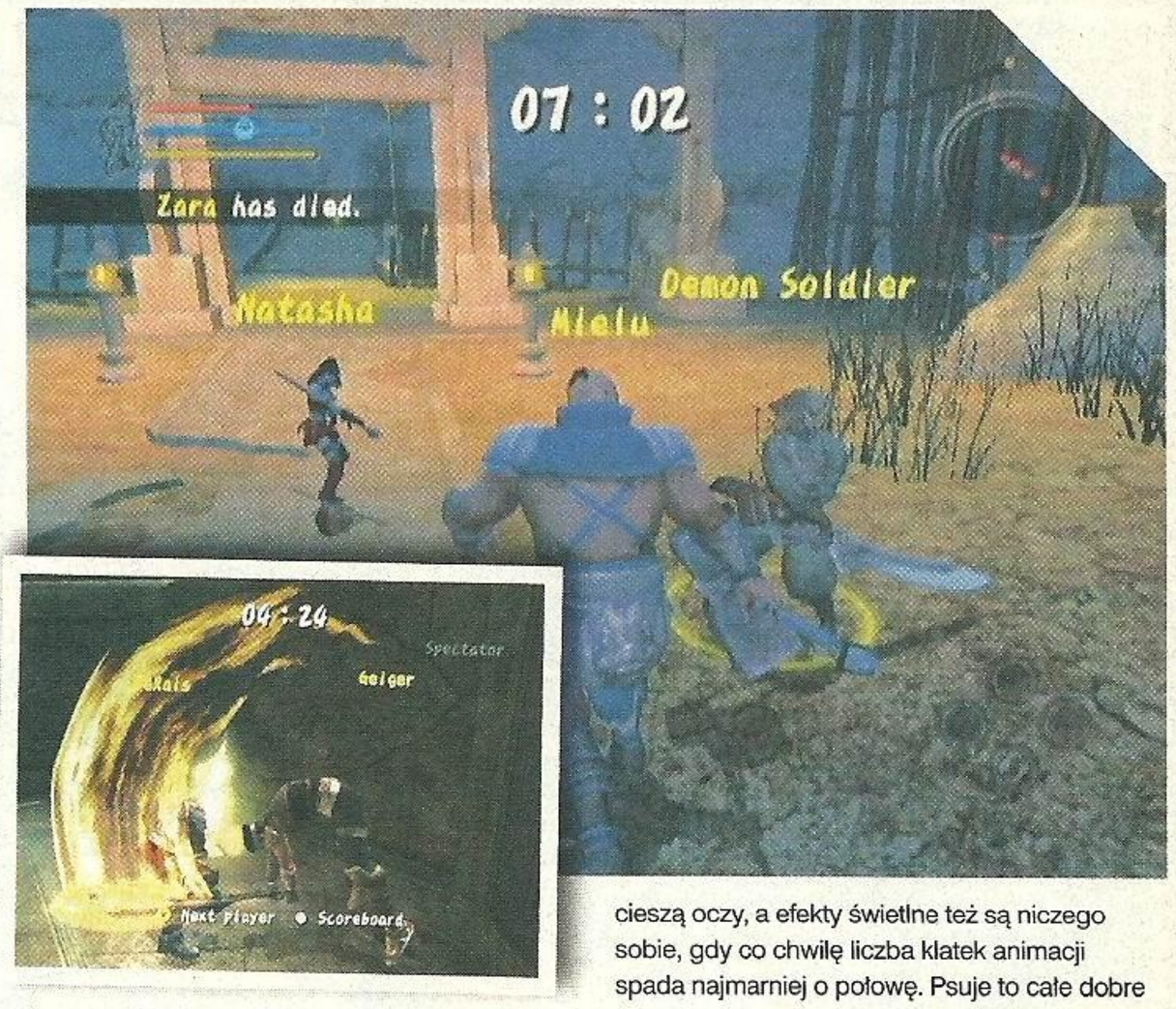
Ford Mustang – legenda amerykańskich szos i chyba najbardziej rozpoznawalny samochód produkowany przez koncern z Detroit doczekał się własnej gry, która, co było do przewidzenia, legendzie nie sprostała. Na szczęście jest tania – w Stanach ukazała się w dobrej cenie. I to chyba jedyne pocieszenie, bo brutalna prawda jest taka, że gra z trudnością łapie się do przeciętniaków.

W środku czeka na nas czterdzieści mustangów z całej historii tej marki – od muscle carów z lat sześćdziesiątych po najnowsze modele, w tym takie, które pojawiły się tylko na deskach projektantów, ale nigdy nie trafiły do seryjnej produkcji. No i fajnie, ale czemu niektóre z tych mocniejszych są dostępne od razu na początku gry? Czemu nie trzeba się w żaden sposób wysilić, żeby je zdobyć i wreszcie czemu w zabawę w **Ford Mustan Racing** w ogóle nie trzeba się angażować, bo wyścigi na tych kilku dostępnych trasach są łatwe, jak zabranie dziecku lizaka? Ja tam nie wiem, ale najwyraźniej wydawca stwierdził, że ktoś to kupi.

Teoretycznie gra podzielona jest na dwa najważniejsze tryby – arcade i career, ale o dziwo ten pierwszy to po prostu możliwość przejechania się wybraną furą po trasie w towarzystwie lamerskich na maksa przeciwników, a ten drugi jest tym, co w większości znanych mi wyścigów znane jest właśnie jako arcade. W karierze zaczynamy z kilkoma odkrytymi trasami, a następne odblokowują się w miarę zdobywania punktów (500 jest za pierwsze miejsce, które zajmujemy w dziewięciu przypadkach na dziesięć po piętnastominutowym kontakcie z grą). Dodatkowo zdobywamy też nowe fury.

Jedyne, co karierę w **Ford Mustang Racing** różni od tego, co przywykłem uznawać za tryb arcade to fakt, że trzeba zdobywać punkty, a nie zajmować wyznaczone przez grę miejsca w stawce, aby awansować dalej. Tak czy inaczej – ani kariera, ani arcade, ani żaden inny tryb nie jest wart wysiłku. Nawet tak niewielkiego, jaki trzeba włożyć w wygrywanie w tej grze.

Model jazdy jest maksymalnie zręcznościowy i naprawdę nie potrzeba wielkich umiejętności, żeby wygrywać z przeciwnikami, których na trasie jest tylko trzech, co nie jest w obecnych czasach żadnym osiągnięciem. Trasy są proste do bólu, najczęściej wystarczy jedno okrążenie, by zapamiętać wszystkie trudniejsze miejsca i bez problemu wygrać za pierwszym podejściem. Fizyka nie jest najmocniejszą stroną tej gry, szczególnie podczas zderzeń zdarzają się dość dziwne sytuacje, ale muszę uczciwie przyznać, że spodziewałem się czegoś o wiele gorszego – powiedzmy w stylu Midasa i Davilexu – a jest całkiem nieźle.



Jedynym mocnym punktem **Ford Mustang Racing** mogła stać się grafika. Ale to też się nie udało, ze względu na potworne chrupanie, którym gra atakuje nas niemal bez ustanku. Co z tego, że samochody wyglądają całkiem ładnie i efektownie jak na grę niskobudżetową. Co z tego, że same trasy też nie wyglądają jakoś tragicznie – sporo jest szczegółów, żywe kolorki cieszą oczy, a efekty świetlne też są niczego sobie, gdy co chwilę liczba klatek animacji spada najmarniej o połowę. Psuje to całe dobre wrażenie, jakie gra robi zanim jeszcze ruszymy do wyścigu. O dźwięku niewiele mam do powiedzenia, bo jest tak przeciętny, że w zasadzie nie odnotowałem jego obecności. Coś tam brzęczą silniki, przygrywa jakaś muzyka, ale jest to tak kompletnie bezpłciowe, że równie dobrze oprawy dźwiękowej mogłoby w ogóle nie być i wcale bym się tym nie zmartwił.

Ford Mustang Racing to gra, która już z założenia miała być przeciętna i prawie jej się to udało – grafika byłaby dobra, ale chrupie; zabawa byłaby fajna, ale jest za łatwo i na dokładkę szybko się nudzi – tak mniej więcej przy dziesiątym wyścigu moje zaangażowanie w zabawę spadło niemal do zera, a ocena do...

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox — Może i mustang, ale na pewno nie ogier.

- **Wydawca:** 2K Games
- **Producent:** Eutechnyx
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

4.5

MOTOCROSS MANIA 3

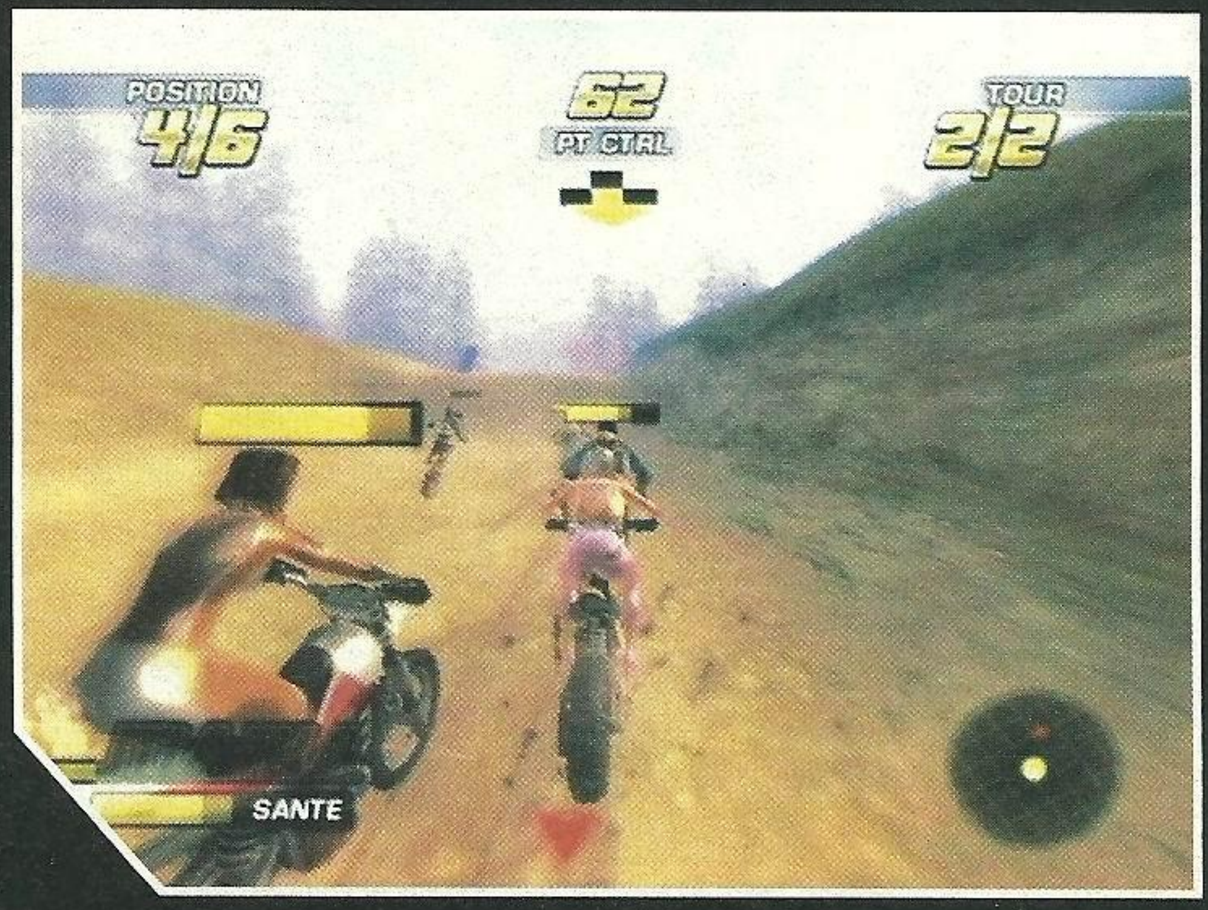
JAKIM CUDEM SERIA TAKICH CRAPÓW DOCZEKAŁA SIĘ AŻ TRZECH CZĘŚCI?

Są na ziemi rzeczy o jakich nie śniło się filozofom i do nich zaliczyć trzeba fakt, że to już trzecia część motocrossowej serii na konsolach Sony. Dwie poprzednie ukazały się jeszcze na PS one. Ta jednak nie tylko zaszczyciła swą obecnością PS2, ale, o dziwo, zaatakowała też Xboxa. Nie wiem tylko po co, bo ten chory sen pijanego idioty niemalże nie zasługuje na miano gry.

Pomysł był następujący – stworzyć brygadę fajnych lasek i twardych kolesi, dać im motocykle pod tyłki i broń do ręki, a następnie wysłać ich na trasę, by walczyli o zwycięstwo wszystkimi możliwymi sposobami. Cóż, będę delikatny i powiem tylko, że pomysł nie wypalił. Po pierwsze, banda postaci jest beznadziejna, budzi bardziej litość niż chęć do zagrania którymkolwiek z jej członków. Z braku laku wybrałem sobie murzynkę, której warunki fizyczne wpędziłyby w kompleksy nawet Pamelę Anderson. Po drugie, trasy są beznadziejnie zaprojektowane... A może inaczej – byłyby nawet niezłe, gdyby nie fakt, że podczas jazdy trzeba walczyć z napierającymi przeciwnikami i nie da się jednocześnie zwracać uwagi na zakręty i inne przeszkody. No i wreszcie po trzecie – walka też jest słaba – jakieś tam machanie tak fajnymi broniami jak niedźwiedzia łapa na kiju lub pałka porośnięta kwiatkami w nikłej nadziei, że ktoś nam zupełnie przypadkowo podjedzie pod cios, bo jazda i walka wykluczają się bardzo skutecznie. Na trasie w zasadzie można unikać starć, choć nie bardzo się da, bo przeciwnicy zawsze nas doganiają, a ich priorytetem jest zrzucenie nas z siodełka. Ale są też areny wyłącznie do walki i z nich właśnie wieje potworną nudą – bo niby jak jeżdżenie w kółko i machanie na oślep może być fajne?

Sam wyścig? Dajcie spokój. Sterowanie jeszcze jako takie, ale sama jazda jest żałosna – wygrywa się albo przez przypadek (wszyscy przeciwnicy postanowili walnąć w przeszkodę) albo przez skasowanie konkurenta bronią tuż przed metą. Samą techniką jazdy i znajomością trasy nie da się tu wiele zdziałać. Ale może to i lepiej, bo chyba nikomu by się nie chciało uczyć tych tras na pamięć. Grafika jest tragiczna i plastikowa do bólu. Postacie i motocykle świecą się jak polakierowane, wszędzie blur do obrzydzenia i marne tekstury oraz okazyjne rwanie animacji. Do tego mgła i ograniczona widoczność, dorysowywanie obiektów tuż przed nosem (nie ma to jak tramwaj wyskakujący z nikąd na sekundę przed zderzeniem).

Dźwięk? Śmiechu warte – tragiczny soundtrack nagrany przez jakiś poślednich rockmanów na dorobku – można go słuchać tylko jeżeli ma się ochotę na zapalenie ucha. Odgłosy silników oraz jatki na trasach też nie lepsze. Motorki brzęczą jak komary, a nasi fajni inaczej bohaterowie cieniutko wyją i jęczą. Motocross Mania 3 to crap od A do Z – jakieś beznadziejne tryby gry i minigierki, słaby model jazdy i fatalna walka razem tworzą combo nie do pokonania – największy desperat podda się po kilkudziesięciu minutach. Nawet, gdybym wylądował na bezludnej wyspie i MM3 byłaby jedyną grą w moim posiadaniu, nie tknąłbym jej kijem. Wy jesteście w o wiele bardziej komfortowej sytuacji – możecie od razu o niej zapomnieć – obawiam się, że ja przypłacę kontakt z tą grą kilkoma nocami koszmarów. **Marcellus** ■ ■



PS2 | Xbox — Niech mnie ktoś obudzi...

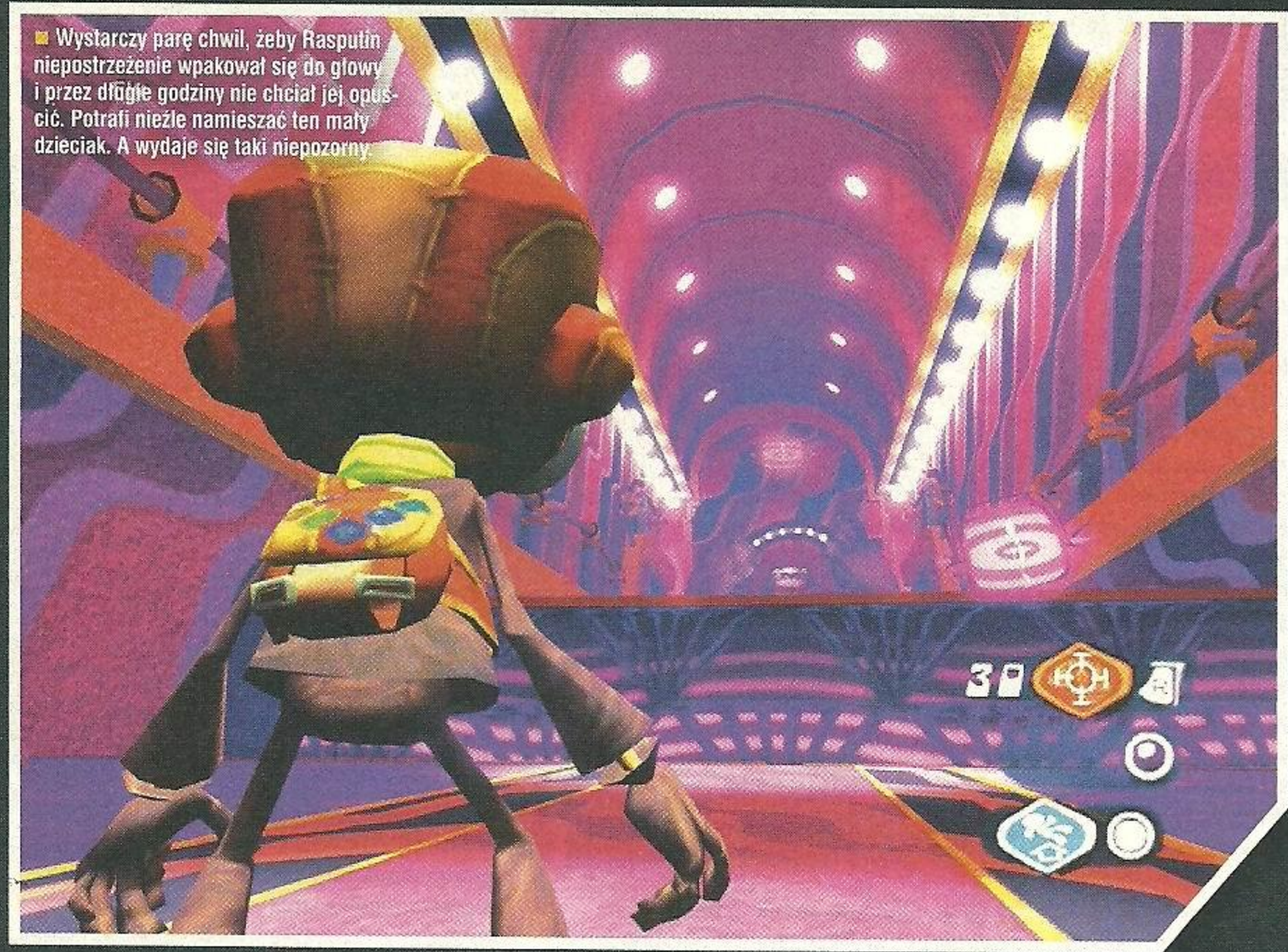
- **Wydawca:** Global Games
- **Producent:** Deibus Studios
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

3.0

- **Dobre:** Design postaci, projekty poziomów, rewelacyjny klimat, zabawa z mocami psionicznymi, muzyka i humor.
- **Złe:** Łamiące się czasem tekstury. Rezygnacja z humoru w ostatnich poziomach gry. Walki z cenzorami.
- **Brzydkie:** Mleko mleczarza jest brzydkie. I krytyk też.



Wystarczy parę chwil, żeby Rasputin niepostrzeżenie wpakował się do głowy i przez długie godziny nie chciał jej opuścić. Potrafi nieźle namieszać ten mały dzieciak. A wydaje się taki niepozorny.

PSYCHONAUTS

POWTARZAJCIE ZA MNĄ: „ŚWIETNA GRA. MUSZĘ JĄ CHCIEĆ I MUSZĘ JĄ MIEĆ"

Psychonauts to dzieło ekipy Double Fine, kierowanej przez Tima Schafera. Jeśli nie kojarzycie tego nazwiska, być może umysł rozjaśnią Wam takie tytuły jak Full Throttle, czy Grim Fandango. Mr. Schafer jest twórcą tych gier i już ten fakt sprawia, że warto zainteresować się przygodami małego Rasputina – sympatycznego i odważnego dzieciaka, obdarzonego psionicznymi mocami.

Fabuła jest dość prosta. Młody Raz ma niesamowite zdolności (za co potępia go jego ojciec) i marzy o tym by zostać członkiem Psychonautów – tajnych agentów zajmujących się walką z koszmarami i ciemną stroną ludzkich umysłów. Aby zrealizować swoje marzenia ucieka z domu i zakrada się na teren psychoobozu treningowego, by tam przejść specjalistyczny kurs. Niestety, prowadzący nie mogą pozwolić na to by Raz pozostał na terenie obozu bez zgody rodziców. Chłopak musi poczekać jeden dzień zanim odbierze go ojciec, co oznacza, że jedyną szansą by zostać Psychonautą jest przejście przyspieszonego psychokursu.

Zupełnie przypadkowo w tym samym czasie zaczynają dziać się dość dziwne rzeczy. Kursantom ktoś kradnie mózgi, a prowadzący znikają w tajemniczych okolicznościach. Rasputin jest jedynym, który może uratować nowopoznanych kolegów, a przy okazji powstrzymać pewnego szaleńca przed wcieleniem jego planów w życie.

PSYCHORMÓWKA? TELEPATFORMÓWKA?

Psychonauts to trójwymiarowa platformówka, która spośród dziesiątek innych tego typu gier wyróżnia się tym, że miejsce akcji podzielone jest zasadniczo na dwie części – rzeczywistość, czyli w tym przypadku obóz, oraz umysły osób go zamieszkujących. Jeśli chodzi o obóz, zabawa skupia się głównie na szukaniu rozmaitych przedmiotów (jak purpurowe kryształki), dzięki którym można kupić rzeczy przydatne w podróżach w ciemne zakamarki ludzkich (choć nie tylko) mózgów, czy psychokarty służące do podnoszenia poziomu zaawansowania technik psionicznych, a także nauki nowych mocy. Co ciekawe, część wspomnianych kryształków zakopana jest pod ziemią i żeby je odnaleźć trzeba zdobyć specjalną różdżkę, która w odpowiednim miejscu zaczyna mocniej drgać. Ciekawy i dość zabawny patent.

Teren podzielony jest na kilka kawałków, a w niektóre miejsca dostać się można dopiero po jakimś czasie, na przykład wtedy, gdy Raz nauczy się wysoko skakać i przez chwilę szybować, czy też w momencie, w którym będzie w stanie pokonać grasujące po okolicy zmutowane zwierzęta. Obóz jest bardzo ciekawie zaprojektowany. Nie ma tu mowy o przypadkowości, wszystko wydaje się być odpowiednio przemyślane, co uważam (podobnie jak w przypadku Sly 2) za duży plus tego typu gier.

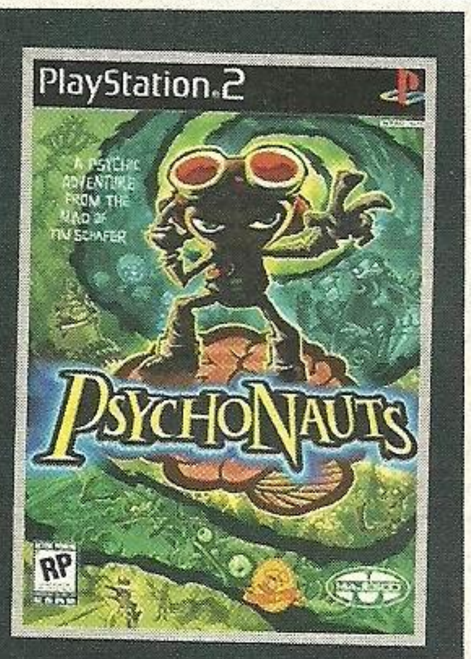
Zapewniam, że znalezienie, a później zdobycie wszystkich przedmiotów zabierze Wam sporo czasu, ale i tak dużo ważniejszym elementem zabawy są podróże w głąb umysłów. Taki zabieg pozwolił autorom zaszaleć i stworzyć mnóstwo wykręconych światów, totalnie ze sobą niezwiązanych, a przy tym możliwe było zachowanie spójności całej gry. Z początku bałem się, że będzie to pewna furtka – zupełnie jak w Silent Hillu, gdzie wiele rzeczy i miejsc wygląda na wrzucone z niewiadomego powodu i nawet nikt nie raczy wytłumaczyć dlaczego jest tak, a nie inaczej. Zupełnie jakby ktoś chciał powiedzieć „my tu sobie upychamy pomysły, a że to jest SH, to nie wszystko musi być dla Was jasne". Na szczęście poziomy w Psychonauts są takie jak opisywany wcześniej przeze mnie obóz – pomysłowo zaprojektowane, dokładnie przemyślane i, co najważniejsze, nie ma problemu, by zrozumieć dlaczego autorzy w taki, a nie inny sposób raczyli przedstawić umysł danej osoby.

Niemalże wszystkie postacie, w których mózgi zajrzy Raz, mają problemy emocjonalne. Strażnik zwariował, po tym jak wyrzucono go z pracy, a aktorka sfiksowała, bo nie radziła sobie z surową krytyką. Pakując się im do głów bohater zobaczy ich wewnętrzny świat – w przypadku kochającego wojsko gościa będzie to scenografia mroczna, wojenna. Wspomniana przed chwilą aktorka ma w głowie teatr, w którym panuje totalny bałagan, szaleje tajemniczy fantom, a przykrości dostarcza gruby krytyk. Za to kochająca imprezy Milla ma w głowie jedną wielką dyskotekę.

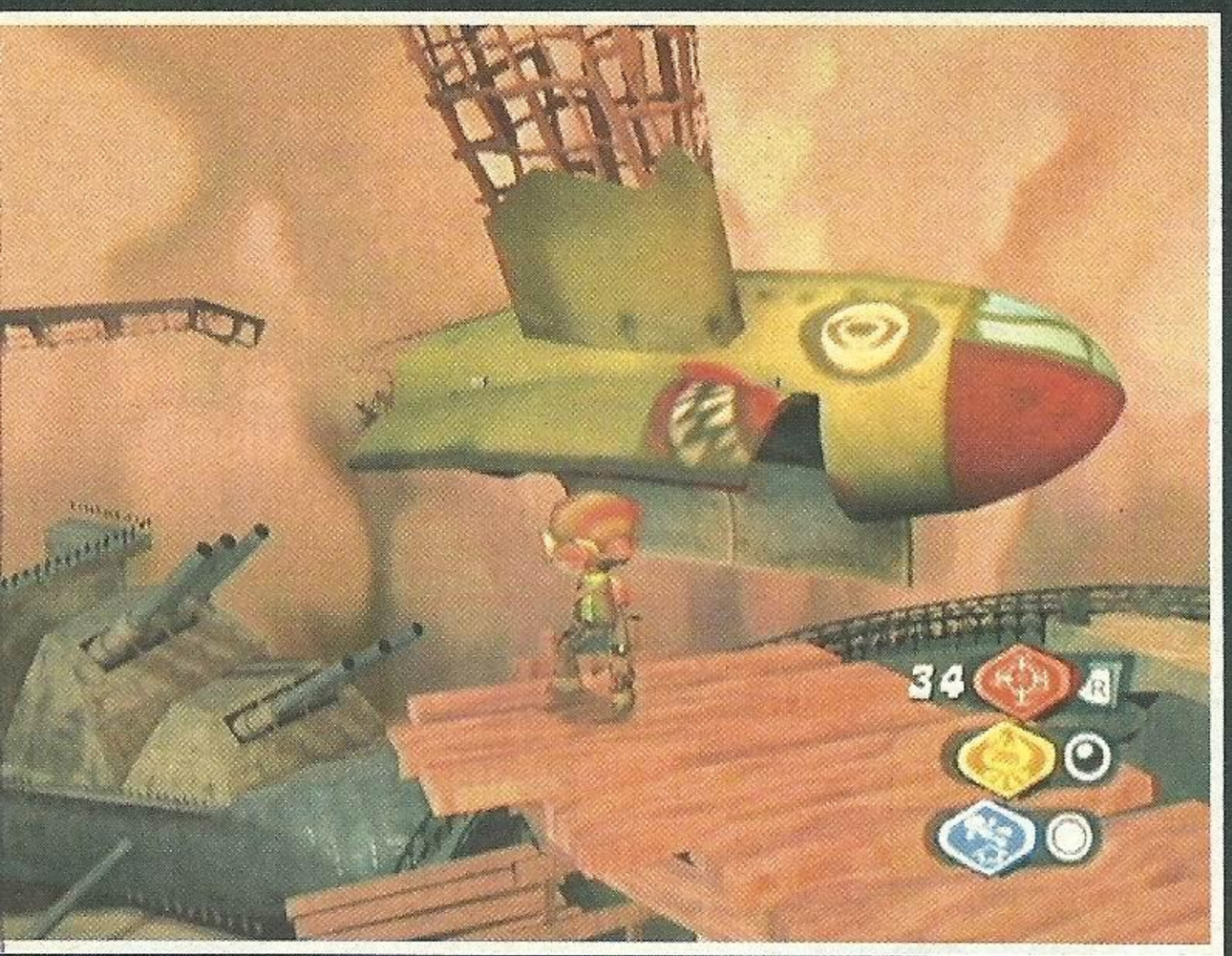
RASPUTIN: BAD F*** DAY

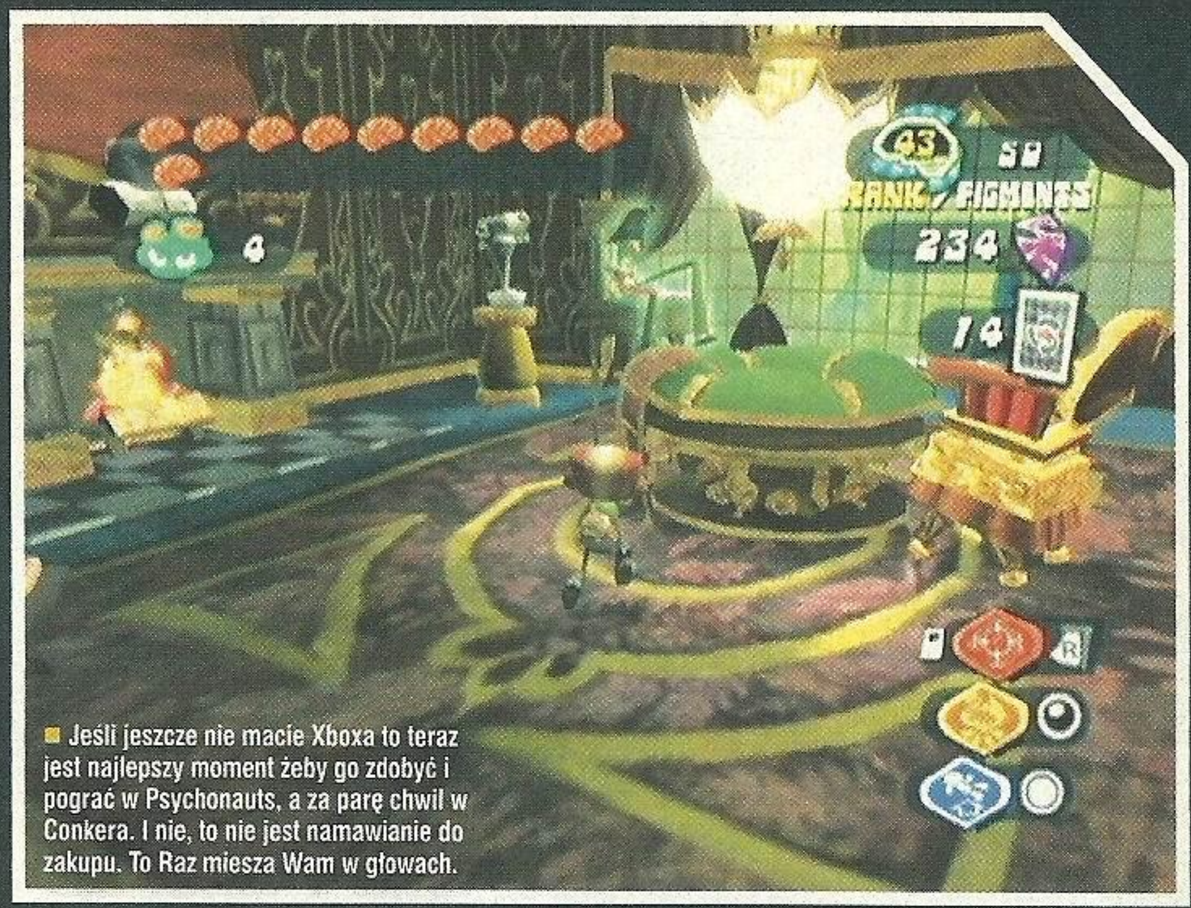
Od samego początku Psychonauts kojarzyło mi się z Conkerem. Najpierw w kwestii muzyki, później już na każdym kroku czułem, że obie gry mają wiele wspólnych cech. Przede wszystkim wydają się być zabawkami dla dzieci, a w rzeczywistości nadają się tylko dla starszych graczy. Głównie

PODRÓŻE PSYCHONAUTÓW



Dziwna sprawa z tą grą. Najpierw miała ukazać się tylko na Xboxa. Później zmieniał się kilka razy wydawca, a w planach pojawiła się nawet wersja dla PlayStation 2. Ostatecznie wydawcą został Majesco, a Rasputin śmiga wyłącznie na Xboxie (no dobra, jeszcze na piecach). Jakby nie było – dobrze, że w ogóle się ta gra ukazała. Mr. Schafer pracował jeszcze nad kontynuacją Full Throttle: Hell on Wheels, ale tytuł ten nagle zniknął z listy wydawniczej LucasArts i przez chwilę wydawało się, że podobny los spotka Psychonauts. Ciekawe tylko, czy istnieje jakakolwiek szansa na kontynuację. Jestem pewien, że pełen pomysłów team Double Fine spokojnie mógłby zrobić drugą część przygód Raza.





Jeśli jeszcze nie macie Xboxa to teraz jest najlepszy moment żeby go zdobyć i pograć w Psychonauts, a za parę chwil w Conkera. I nie, to nie jest namawianie do zakupu. To Raz miesza Wam w głowach.

chodzi mi w tym momencie o humor i genialne patenty, których młodsi konsolowcy mogą nie tylko nie docenić, ale nawet nie zauważyć. Nie chciałbym spoilować, ani niczego wyliczać, ale po prostu nie mogę nie podzielić się z Wami wrażeniami z pobytu w głowie wspominanej już przeze mnie aktorki teatralnej.

Akcja rozgrywa się na scenie i za każdym razem, gdy Raz komuś przyłoży, bądź podczas jakiejś scenki przerywnikowej powie coś zabawnego, słychać wybuch śmiechu i oklaski publiczności (której tak naprawdę tam nie ma). Główna gwiazda spektaklu jest piękną blondynką mówiącą męskim głosem, i to w dodatku głosem trochę przepitego cwaniaczka. Aktorzy faktycznie są żenujący (tak jak mówi o nich krytyk) i patrząc na ich grę oraz słuchając lektorów starających się, by wszystko brzmiało jak najgorzej, można popłakać się ze śmiechu.

Najzabawniejszy jest oczywiście oceniający widowisko profesjonalnie, który powtarza, że sam napisałby lepszą sztukę, a później wygłasza magiczne „nic nie widzę, ale to nieważne, bo i tak wiem, że jesteście beznadziejni". Grunt to uzasadniona krytyka, prawda? Jeszcze przyjaciółka wspomnę o samym poziomie. Niemalże wszystko rozgrywa się na scenie, a jedyne, co się zmienia to dekoracja – zupełnie jakby było się częścią wystawianej sztuki. Kapitalny pomysł.

Gra pełna jest takich patentów i jest naprawdę prześmieszna, ale niestety tylko do pewnego momentu. Nagle żarty urywają się, tak jakby autorzy pomyśleli, że końcówka powinna być już poważna. Trochę psuje to ogólne wrażenie, ale da się przeżyć.

WYCZUWAM W TOBIE MOC

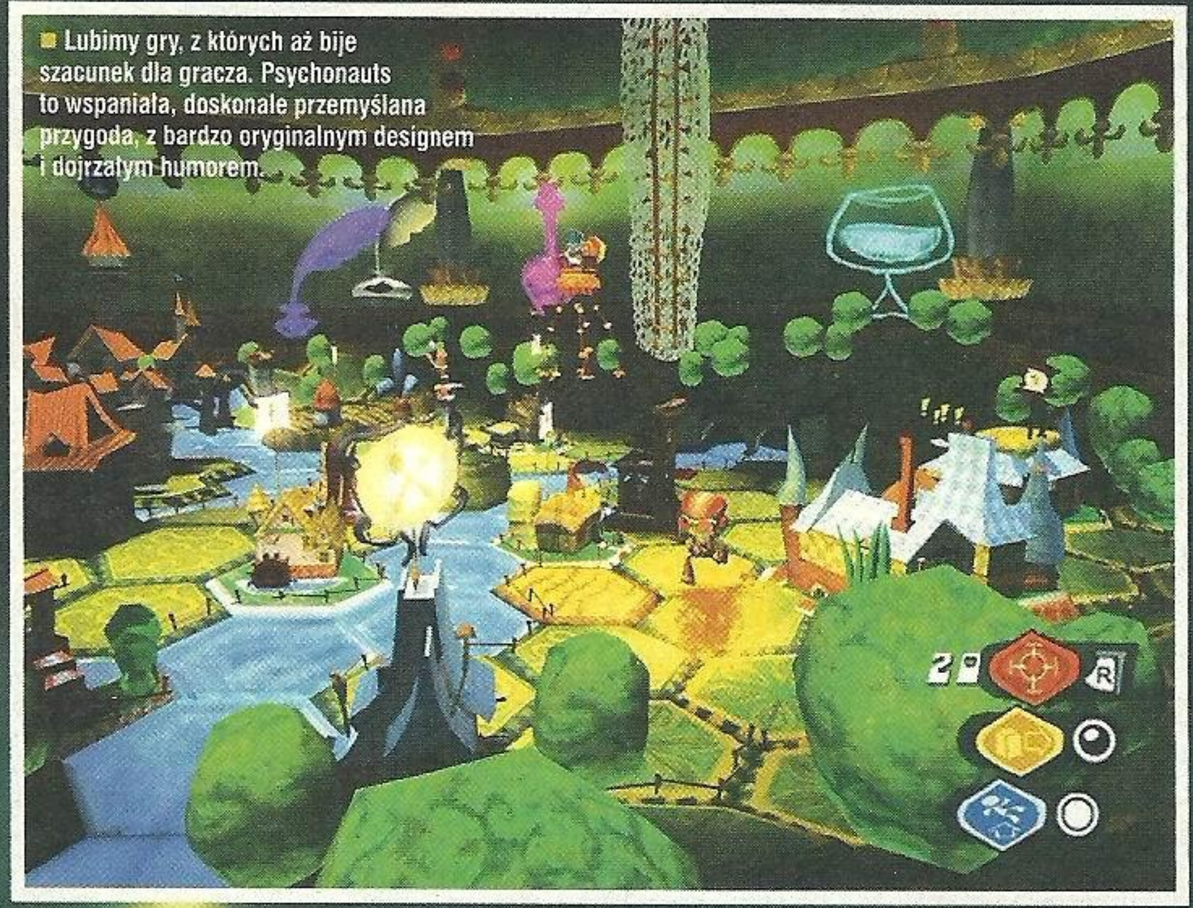
Tym, co odróżnia Rasputina od innych bohaterów platformówek jest to, że chłopak może korzystać z różnych psionicznych mocy. Na przykład potrafi skupić energię i wystrzelić ją w przeciwnika, czy też korzystając z pyrokinezy podpalać różne przedmioty. Mocy jest kilka, ale tylko z trzech naraz można skorzystać. Przypisuje się je odpowiednim przyciskom (biały i czarny oraz prawy spust) i w razie potrzeby zmienia. Przyznam, że nie przeszkadzał mi zbytnio ten fakt, chociaż na pewno żonglerka mocami, czyli dokładniej mówiąc częste wchodzenie do menu, nie należy do najprzyjemniejszych po kilku godzinach grania. W każdym razie nie jest to jakiś specjalny minus, chociaż jestem pewien, że dałoby się to rozwiązać dużo lepiej.

Najważniejsze jest jednak to, że żadna z mocy, którymi dysponuje Raz, nie jest zbędna. Tu nie ma żadnej przypadkowości. Jeśli autorzy obdarzyli chłopaka zdolnością patrzenia oczami innych osób, to nie dlatego, żeby po prostu pozwolić spojrzeć na świat z innej perspektywy, a w pewnym konkretnym celu.

W każdym umyśle na bohatera czekają tak zwani cenzorzy. Są to goście zajmujący się eliminowaniem obcych myśli, nie będących tworem mózgu danej osoby. I właśnie za takową uznawany jest Rasputin toteż trzeba będzie od czasu do czasu użyć siły. Wspominałem już o możliwości wystrzelenia wiązki energii, bądź podpaleniu. Można też zadać kilka ciosów „rękoma" (zagrajcie, to dowiecie się czemu napisałem w cudzysłowie), a także nic nie stoi na przeszkodzie, by podnieść przeciwnika siłą umysłu i cisnąć nim o ścianę (lub rzucić czymś w niego). Ogólnie jednak walka z cenzorami nie jest jakoś specjalnie ciekawa i w późniejszych etapach zupełnie mnie nie interesowała, ani tym bardziej nie bawiła.

Moją uwagę znacznie bardziej pochłaniały zagadki przygotowane przez bystrzachów z Double Fine. Przyznam się, że w wielu miejscach zacinałem się i biegałem bezsensownie po całym poziomie w poszukiwaniu rozwiązania. Czasem autorzy wspomagali mnie drobnymi wskazówkami, ale i tak nie zawsze łatwo było wpaść na właściwy trop. Gwarantuję jednak, że nie zdarzyło się, bym odłożył pada zdegustowany dziwnym tokiem myślenia twórców.

Powtarzam po raz kolejny – tu wszystko ma sens i jest bardzo dokładnie przemyślane. Nawet najtrudniejsza zagadka ma logiczne rozwiązanie. Bardzo ważne są moce Rasputina. Więcej już nic nie powiem.



Lubimy gry, z których aż bije szacunek dla gracza. Psychonauts to wspaniała, doskonale przemyślana przygoda, z bardzo oryginalnym designem i dojrzałym humorem.

PIĘKNY UMYSŁ

Nie powinno Was zdziwić, że co jakiś czas przyjdzie zmierzyć się z bossem, i że na każdego z nich trzeba znaleźć jakiś sposób. Walki z nimi są przyjemne, ale nie stanowią jakiegoś specjalnego wyzwania. Szefowie zachowują się schematycznie i bardzo szybko można znaleźć sposób na ich pokonanie. Mimo to na pewno nie ma się odczucia, że zostali dorzuceni na siłę. No, ale tego chyba mogliście się spodziewać.

Jakiś czas zastanawiałem się czy brak minigier nie sprawi, że Psychonauts będzie pozycją, która znudzi się po pewnym czasie. W końcu to była jedna z największych zalet wspominanego już Sly'a 2, czy chociażby Jaka trzeciego. Teraz już nie mam wątpliwości, że Double Fine dobrze wiedzieli co robią – każdy poziom jest na tyle zróżnicowany, że właściwie nie czuć, że wciąż przechodzi się jedną grę. Rasputin raz jest ogromnym dzieciakiem terroryzującym miasto rybopodobnych stworów, a za chwilę biega po zakręconym świecie obłąkanego strażnika, szukając różnych przebrań mających mu pomóc w dostaniu się do niejakiego mleczarza. Za pierwszym razem, bez dokładnego przeszukiwania każdego poziomu, przeszedłem Psychonauts w ponad dwanaście godzin i ani razu nie narzekałem na schematyczność zabawy. Po prostu nie da się oderwać od ekranu.

Tym bardziej że oprawa gry oraz design zarówno poziomów jak i postaci po prostu urzekają. Przygody Rasputina pokochają osoby, które mają już nieco dość typowo japońskich bądź amerykańskich produkcji, a także ludzie kochający oryginalne klimaty, jakimi uraczyli graczy chociażby twrócy Beyond Good & Evil. Kojarzycie *Nightmare Before Christmas*? Widzieliście Grim Fandango? Zresztą wystarczy, że spojrzycie na screeny. Szkoda tylko, że zdarzają się drobne wpadki w postaci załamujących się tekstur, czy spadającej (bardzo rzadko, ale jednak) liczby klatek animacji. Kamera też, niestety, nie zawsze najlepiej pokazuje pole gry, ale są to drobnostki, do których można się bardzo szybko przyzwyczaić.

Prawdę mówiąc o dźwięku, muzyce oraz lektorach nie muszę się specjalnie rozpisywać. Mistrzowski poziom każdego z tych elementów naprawdę bardzo mnie ucieszył i jestem pewien, że każdy, kto sprawdzi Psychonauts w akcji, przyzna mi rację.

Na zakończenie jedna mała uwaga. Mam niezbyt wesołe przeczucie, że Rasputin dołączy do pięknej Jade – mam na myśli liczbę (żenującą) sprzedanych egzemplarzy gry. Nietypowy design może odrzucić wielu graczy, ale zapewniam, że nie zawiedziecie się, jeśli skusicie się by przeżyć z Razem tych kilkanaście godzin.

Mielu ■ ■

Xbox | PC — Ktoś mi nieźle w głowie namieszał!

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** Double Fine
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: telepatię – zmusza do pisania pochlebnych opinii

9.0

DWADZIEŚCIA DWIE WYJĘTE Z ŻYCIA GODZINY PLUS STO PIĘĆDZIESIĄT ZAPISANYCH STANÓW GRY. OTO BILANS MOJEJ ZABAWY Z JADE EMPIRE OD POCZĄTKU, AŻ PO SAM JEJ KONIEC. JADE EMPIRE TO JESZCZE JEDEN DOWÓD NA NIEOMYLNOŚĆ ZESPOŁU BIOWARE, KTÓREGO GRY KUPUJEMY PRAKTYCZNIE W CIEMNO.

JADE EMPIRE

Szaleństwo wokół Jade Empire trwa już dwa lata, a zaczęło się wraz z informacją, że zdolniachy z BioWare pracują nad nowym tytułem wyłącznie na Xboxa, który nie będzie bazował na żadnej z dotychczasowych licencji.

Żadnych zapożyczeń ze świata filmu, żadnych odwołań do wcześniejszych gier – ten tytuł to zupełnie nowy świat. Jeśli nie macie jeszcze internetu i niespecjalnie interesują Was fora dyskusyjne, to musicie po prostu wiedzieć, że przez ostatnie dwa lata każdy opublikowany przez developera screenshot natychmiast brany był przez graczy pod lupę i służył za podstawę do wielogodzinnych dyskusji nad ostatecznym kształtem gry.

Cóż, od kilku tygodni Jade Empire jest już na rynku, a po solidnym ograniu go na wszystkie możliwe sposoby po prostu czuję w nim te cztery lata ciężkiej roboty. Cudowna zabawka i prawdopodobnie ostatni tak wielki tytuł RPG, jakiego doświadczy obecna generacja konsol.

JEDYNE TAKIE IMPERIUM

Tytułowe Jade Empire to ogromne imperium wzorowane na starożytnych Chinach z domieszką legend. Imperium Jade nękane jest wieloma problemami, najważniejszymi jednak wydają się być żywe umarlaki, które z jakiś powodów zalęgły się na ziemi i straszą ludzi; oraz organizacja Death's Hand porywająca niewinnych cywili i rozrastająca się z dnia na dzień w lokalnym podziemiu. Gdzieś na uboczu wielkiego imperium istnieje także mała, zadbana wioska o nazwie Two Rivers, w której stary dziadyga (znany jako Mistrz Li) szkoli młodych adeptów na wysokiej klasy wojowników.

Mistrz Li to jeszcze jeden z tych dziadków, którzy zawsze mają w zanadrzu komplet filozoficznych porad, a podopieczni traktują ich jak własnych ojców. Przez ostatnie lata sześciu wioskowych uczniów ponadprzeciętnie opanowało wojenne rzemiosło i to właśnie krokami jednego z nich pokierujemy.

Trzy kobiety i trzech mężczyzn – dokładnie tyle postaci opracowało BioWare i maksymalnie zróżnicowało pod kątem bojowych możliwości. Jeśli preferujecie czystą siłę i niespecjalnie interesują Was ogniste petardy, na pewno zainteresujecie się Tiger Shenem, wolnym, ale masywnym azjatą, którego ciosy zdmuchują przeciwników niczym domki z kart. Zwolenników szybkości zadowoli Furious Ming, nie tak silny jak Tiger, ale zdecydowanie najszybszy z całej ekipy. A jeśli czujecie się pewniej miotając na odległość żywioły, a ponad wszystko lubicie wyzwania, z pomocą przyjdzie Monk Zeng, typ którego ciężko opanować, ale który oferuje w zamian najbardziej dewastujące akcje. Podobne zróżnicowanie przypadło postaciom żeńskim, dlatego ufam, że prędko odnajdziecie wśród wojowników (i wojowniczek) swojego pupila i jakoś fachowo go nazwiecie.

Podczas ataku piratów na Two Rivers, organizacja Death's Hand porywa Mistrza Li i wszystko, co pozostaje naszemu bohaterowi (lub bohaterce), to wyruszyć jego tropem. Może nie do końca uwierzyłem, że tak potężny staruszek dał się uprowadzić jakiejś podrzędnej garstce piratów, ale sposób, w jaki rozwinęła się potem fabuła, w pełni mi to wynagrodził.

Jade Empire ma na pokładzie wszystko, czego mogli się spodziewać fani erpegów ze stajni BioWare – postacie, które można rozwijać na dziesiątki sposobów, tony statystyk, świetne bronie, kapitalnie wyważoną walkę, magię, potężny świat do eksploracji i trzy kompletnie różne zakończenia, zależne od ilości świństw, jakie w grze popełnicie.

Jest to jednak tytuł specyficzny i pomimo worka zalet, może okazać się tak zwaną grą „drugiej szansy". Ja wciągnąłem się w jej klimat momentalnie, ale czytałem już opinie osób, które przy pierwszym podejściu niespecjalnie miały ochotę przebijać się przez tonę tekstów i chiński, baśniowy klimat, charakterystyczny dla imperium Jade.

Cóż, BioWare jak zawsze położyło nacisk na fabułę i to właśnie ona będzie w tej grze na pierwszym miejscu, spychając akcję daleko na drugi plan. Co więcej – jeśli zechcecie skończyć Jade Empire jako osoba miła, grzeczna i uczciwa, zapomnijcie o hurtowej liczbie walk i dynamicznej jatce.

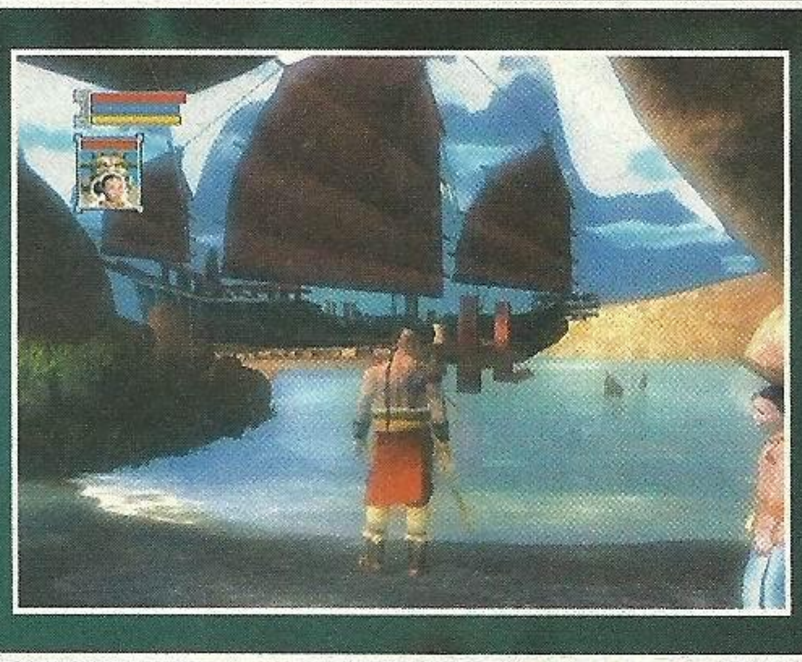
Podobnie jak Knights of the Old Republic i Fable, Jade Empire kręci się wokół zwiedzania i poznawania świata, odkrywania fabuły i przede wszystkim wewnętrznego rozwijania postaci. Miejsce kochanej przez wszystkich slasherko-masherki zastąpił spokój, intuicja i przygoda. Sprawa jest cholernie przyjemna, ale jak się okazuje, nie dla każdego i być może nie przy pierwszym podejściu.

TWÓJ LOS, TWÓJ WYBÓR

To oczywiste, że Jade Empire przypomina serię KOTOR – kamera śledzi akcję zza pleców bohatera, fabuła nie podąża jednym, liniowym torem, a każdy rozpoczęty dialog zakończyć można na kilka możliwych sposobów. Firmowym znakiem erpegów BioWare jest stały wybór między dobrem a złem i w świecie Jade Empire również nie zabraknie problemów, które da się rozwiązać na któryś z powyższych sposobów.

Świeżo upieczony wojownik po opuszczeniu rodzinnej wioski ma przed sobą dwie ścieżki. Jedną z nich jest Way of the Open Palm, a więc próba unikania przemocy, pokojowe dialogi ze spotkanymi ludźmi, nagradzanie przyjaciół ciepłymi słowami, trzymanie pozytywnych stosunków z ekipą i zdrowe podchodzenie do wszystkich problemów. Wybierając ten wariant nie doświadczycie jednak mnóstwa z przygotowanych walk, trudnych wyzwań i kłopotów, a już na pewno nie tylu, ile czeka na wrednego typa sprawdzającego alternatywne Way of the Closed Fist.

Cóż, pamiętam, jak obrzydliwie dobry starałem się być podczas zabawy z Knights of the Old Republic 2 i całą tą chorą słodycz



Aeroplanito

Jednym z tych elementów, których w ogóle nie spodziewałbym się zobaczyć w Jade Empire jest klasyczna strzelanina 2D, z perspektywy lecącego samolotu (DragonFly)! Gdyby nie katastrofalny spadek klatek animacji i masa chaosu, siekanka byłaby naprawdę niezła. W rezultacie dostaliśmy jednak mini grę, którą BioWare stworzyło chyba w ostatniej chwili i na siłę wepchnęło w ukończone Jade Empire. DragonFly posłuży Wam w grze za dość rozrywkowy środek transportu z jednego miejsca w drugie, a wrócicie do niego zawsze po wejściu do sekcji mini games. Cóż, lata się całkiem nieźle i łatwo odpala wszystkie te bomby i rakiety, ale sto razy lepiej bawiłem się dziesięciomegowym Warblade, który na początku tego roku zaatakował komputery PC.

odbiłem sobie właśnie teraz, w Jade Empire, gdzie napotkane postacie nie słyszały ode mnie niczego, poza stosem chamskich tekstów i maksymalnej szydery, która często przeradzała się w walkę na śmierć i życie.

Aha, dobre i złe rozwiązania nie zawsze są tu widoczne na pierwszy rzut oka. Czasem wydaje się, że postępujemy dobrze (jak ja w momencie, gdy unikając walki zrzuciłem na piratów stertę żelastwa), a tak naprawdę czynimy maksymalne zło (między piratami, na których spadła tona złomu stał niewinny chłopiec...).

To, jak bardzo oddani jesteście którejś ze ścieżek obrazuje specjalny wskaźnik w menu postaci, na którym wyraźnie widać, jak bohater starał się do tej pory rozwiązywać swoje problemy. Osobiście czułem niepohamowaną radość, gdy obserwowałem mojego łysego Matta pogrążającego się w szaleństwie. Bardzo chętnie wdawałem się w bezsensowne walki, pod byle pretekstem zabijałem wrogów, nigdy nie godziłem się na ocalenie jeńca (tłukłem i patrzyłem, czy równo puchnie), sprzedałem nawet młodą dziewczynę wraz z matką wędrownemu handlarzowi niewolników. A na dokładkę pobiłem ludzi, których pierwotnie eskortowałem w bezpieczne miejsce. Moje zachowania wciąż wzbudzały zażenowanie wśród podróżującej u boku ekipy, ale wszystko, co mogli zrobić ci biedni głupcy, to przyklasnąć moim decyzjom.

Dlaczego tak chętnie pchałem wojownika ku moralnemu upadkowi? Proste. Przez dwadzieścia lat gry pozwalały mi jedynie na zabawę po stronie dobra, światła, prawdy i takich tam. Jade Empire to jedna z niewielu gier, gdzie można to zmienić i myślę, że niejeden z Was postąpi podobnie.

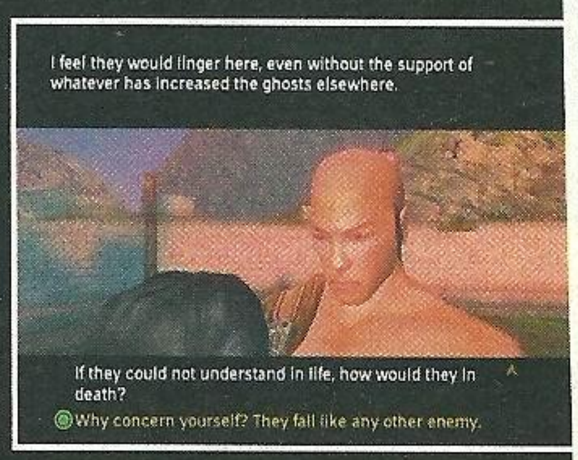
Mimo iż ukończenie gry zajęło mi niewiele ponad dwadzieścia godzin, z przyjemnością zrobię to po raz drugi, tym razem w roli Matta zbawiciela świata i wreszcie po raz trzeci, jako typ neutralny. Z prostej przyczyny – autorzy przygotowali mnóstwo amuletów, dodatkowych gadżetów i bonusowych stylów, do których dobierze się wyłącznie zwolennik otwartej dłoni lub zamkniętej pięści. Grając po raz pierwszy, nigdy nie przypadniecie do gustu wszystkim napotkanym mistrzom i nie przymierzycie całego dostępnego oręża. Jade Empire warto ukończyć na trzy możliwe sposoby jeszcze chociażby po to, aby sprawdzić trzy maksymalnie różne zakończenia i zobaczyć, co działo się dalej z napotkanymi w trakcie gry postaciami.

Trochę żałuję, że pomimo ogromnej swobody miałem niewielki wpływ na to, jak względem mnie zachowają się ważne dla scenariusza postacie – na przykład jeśli fabuła przewidziała dla któregoś wojownika miejsce w naszej drużynie, to nawet największe bluzgi pod jego adresem i próby zastraszenia kończyły się fiaskiem, a on przyłączał się do mnie. Szkoda też, że wraz z degradacją nie zmieniała się aparycja mojego wojownika. Z łezką w oku wspominam serię KOTOR, gdzie sprowadzony na złą drogę Jedi wyglądał jak młodszy brat Dartha Maula – wytatuowany i z oczami płonącymi szaleństwem. Tutaj natomiast muszę zadowolić się płonącym tłem za wizerunkiem bohatera w menu. No trudno.

Nawet pomimo drobnych usterek, Jade Empire to świat alternatyw. Trzysta dwadzieścia tysięcy nagranych przez aktorów linijek tekstu dba o to, aby dialogi toczyły się w odmiennych kierunkach i nie różniły

Imperial City – miasto wiecznie pędzących dokądś ludzi, ciepłego, niemal namacalnego klimatu i ślicznych chińskich lampionów rozświetlających ulice. Graficznie – jedno z ciekawszych miejsc..

Bardzo chętnie wdawałem się w bezsensowne walki, pod byle pretekstem zabijałem wrogów, nigdy nie godziłem się na ocalenie jeńca (tłukłem i patrzyłem, czy równo puchnie), sprzedałem nawet młodą dziewczynę wraz z matką wędrownemu handlarzowi niewolników.



Dobre: Ciekawa fabuła, alternatywne dialogi, swoboda w kreowaniu postaci, system walki i miliardy smaczków.
Złe: Chrupiąca animacja, momentami nędzna kamera, leszcze nie pomocnicy, dla wielu – zbyt przegadana.
Brzydkie: Pomimo alternatywnych ścieżek, niektóre dialogi zawsze kończą się identycznie. Więc po co one komu?

Ciężko powiedzieć, czy Jade Empire jest grą przegadaną, czy nie – na pewno jednak przydałoby się więcej walk. Z przyjemnością powitacie turnieje w Imperial City wystawiające bohatera przeciw coraz mocniejszym przeciwnikom.

Nawet pomimo drobnych usterek, Jade Empire to świat alternatyw. Trzysta dwadzieścia tysięcy nagranych przez aktorów linijek tekstu dba o to, aby dialogi toczyły się w odmiennych kierunkach i nie różniły jedynie dwoma, czy trzema zdaniami.

jedynie dwoma, czy trzema zdaniami. Ręczę, że pokochacie te brudne kawałki, jakimi sypie bohater gry.

Nie ma nic piękniejszego, niż powiedzenie Mistrzowi Li, że wszystkie lata spędzone w jego szkółce to stracony czas. Nie ma nic fajniejszego, niż dogadanie się z głównym złym odnośnie sposobu zakończenia gry. Choć nie tak przyjemnie, jak bycie świadkiem morderstwa i bezczelne wskazanie na niewinnego człowieka, jako sprawcę. Mógłbym tak wymieniać do rana.

PRAWDZIWE, MĘSKIE UCZUCIE

Scenariusz Jade Empire przewidział miejsce dla dwunastu pomocników w naszej drużynie i nie ma raczej mowy, aby jakimś cudem ich ominąć. Każda z postaci opisana została krótką i ckliwą historią, każda też specjalizuje się w innym rodzaju walki, ale z ręką na sercu przyznam, że podczas starć towarzysz broni bardziej przeszkadza, niż pomaga. Jasne, bije dużo i wydajnie, ale zbyt szybko umiera i nigdy nie poradzi sobie z większą liczbą przeciwników. Wynik bitwy zawsze leży w rękach grającego, a biednego pomocnika najlepiej od razu przestawić w tryb „support", aby siedział gdzieś w tle i uzupełniał nasze statystyki zdrowia i energii.

Ogromna szkoda, że nie można w dowolnej chwili sprawdzać kart postaci (choćby z czystej ciekawości, jak w serii KOTOR) i zobaczyć, w jakim kierunku rozwijają się towarzysze broni. Nie dozbroimy ich też w nowe gatunki broni, ani nie wzmocnimy świeżymi odmianami gemów, mało jest także momentów, w których przejmujemy nad nimi kontrolę. Ale bez obaw – przyjdzie w końcu taki moment, w którym rozliczycie wszystkich pomocników z lojalności i zaręczam, że będzie to jedna z najfajniejszych scen w grze.

Niesamowite jednak jest to, w jaki sposób rodzą się więzi między graczem a drużyną. Jasne, jeśli gracie jako maksymalny prostak zabijający i znieważający nawet bakterie, nigdy ich nie dostrzeżecie, ale wystarczy głębiej zainteresować się którymś z przyjaciół, aby zawiązały się szczególne relacje. Na pewno niespecjalnie zdziwi Was fakt, że odpowiednio troskliwymi tekstami można uwieść drużynową Dawn Star, ale co powiecie na więzi damsko-damskie i takie, gdzie do gustu przypada sobie dwójka mężczyzn?

W sferze upodobań BioWare zadbało o równouprawnienie i tylko od Waszej odwagi zależy, jak bardzo zechcecie się w tym wszystkim zagłębić. Granice dobrego smaku tu nie istnieją.

RĘKAMI I OSTRYMI NARZĘDZIAMI

System walki udał się programistom znacznie lepiej, niż w poprzednich tytułach na Xboxa – jest dynamiczny, maksymalnie intuicyjny, zapewnia mnóstwo swobody i nie ma w nim mowy o zbędnych przestojach. Wychowanek Mistrza Li polega przede wszystkim na szybkich pięściach, kopniakach i unikach, z których podczas bitew robi znakomity użytek, ale jeśli tradycyjne kung fu i widowiskowe uniki nieco Was zemdlą, na pewno chętnie spojrzycie w kierunku magicznych ataków, których BioWare przygotowało kilkadziesiąt. Tak więc, oprócz tłuczenia pięściami można też miotać ognistymi kulami i czesać na odległość bryłkami lodu, a wszystko to w dynamicznym real timie pozbawionym jakichkolwiek przestojów.

Przemierzając imperium Jade odnajdziecie łącznie trzydzieści stylów walki, a cztery najczęściej używane przypiszecie cyfrowemu krzyżaczkowi na joypadzie. Style to świetny pomysł – jedne paraliżują przeciwnika i otwierają go na ataki, inne po prostu zabierają energię, jeszcze inne dezorientują, a nawet pozwalają wojownikowi na transformację w bestię i załatwianie spraw z poziomu demona (czytaj: wielkiej i obleśnej żaby, płonącego konia, mocarnego golema i takich tam).

Jednym z moich ulubionych stylów walki był pijany mistrz – Matt zataczał się wokół przeciwników i wyprzedawał pokraczne, acz skuteczne ciosy z główki, bioder i łokci. Jak odblokować pijaczka? Cóż, ufam w Waszą dociekliwość.

Walcząca postać opisana jest wyłącz-

Świat możliwości

Wraz z Fable Peter Molyneux obiecywał grę, w której można żyć własnym życiem i robić, co tylko nam się spodoba. Wokół gry zrobił się spory szum, a ona sama długimi latami i z nędznym powodzeniem starała się wejść na rynek. Jade Empire nie było reklamowane tak prężnie, jak Fable, ale to właśnie grze od BioWare bliżej jest do wizji Molyneuxa, niż jego własnej produkcji. Ogromna ilość dialogów, możliwość prowadzenia dyskusji w dowolnym kierunku i nowe ścieżki rozmowy pojawiające się wraz z rozwojem takich cech, jak urok, szacunek, czy intuicja stawiają Jade Empire dziesięć klas nad tym, czym ostatecznie okazał się Fable. Inna sprawa, że w Imperium Jade próżno szukać walk tak częstych i intensywnych jak w Fable, co biorąc pod uwagę klimaty, w jakich toczy się gra spod igły BioWare (wuxia, kung fu i te sprawy) można nazwać straconym potencjałem. Wniosek? Obu grom wyszłoby wyłącznie na dobre, gdyby zapożyczyły od siebie wymienione elementy. Może przy okazji sequeli...

nie podstawowymi wykresami. Dzięki nim sprawdzicie, ile na koncie bohatera pozostało życia, energii Chi przeznaczonej na magiczne ataki oraz tzw. Focusa, pozwalającego na używanie broni białej i spowalnianie czasu. To wszystko. Plucie ogniem i trzaskanie piorunami zrujnuje pasek niebieski, bullet time zabierze żółty, a ciosy przyjęte na gębę – czerwony. Ot, cała filozofia walki.

Potyczki, dzięki dobrze rozwiązanemu systemowi, należą do naprawdę przyjemnych. Problem w tym, że całą sprawę momentami niszczy chaotyczna kamera. Wystarczy w bitewnym szale dostać się pod ścianę lub zablokować przy jakimś słupie, a kamera już zadba o to, aby pokazywać wszystko, tylko nie naszego wojownika. Nierówny wydaje się też poziom trudności Jade Empire. Większość walk (nawet finałowa) to szybkie potyczki na kilka sekund, ale natkniecie się również na batalie, w trakcie których zaklniecie, że nie nagraliście wcześniej stanu gry. A za każdą wygraną walkę bohater łyka punkty doświadczenia, które po pewnym czasie można przeznaczyć na dopakowanie własnych statystyk i parametrów stylu.

Swoją drogą, rozwój postaci nie jest w tej grze najważniejszy i odbywa się niejako w tle całej opowieści. Zabrakło miejsc, gdzie stwory można wycinać dla sportu, a ja sam ukończyłem grę z zaledwie dwudziestym poziomem doświadczenia na karku. Dziwne.

Ważniejsze, niż levelowanie postaci jest jednak szukanie Gemów. Gemy to kolorowe kule poprawiające wydajność wojownika (atak, obronę, urok osobisty) i oferujące dodatkowo kilka ciekawych efektów (na przykład zatruwanie każdego uderzonego przeciwnika). Gemy, podobnie jak bronie – można kupować u lokalnych cwaniaczków oferujących towary na sprzedaż, można też rozejrzeć się za nimi zwiedzając lokacje. Działa to także w drugą stronę – przyniesione z podróży błyskotki opylicie handlarzom przycinając na tym nieliche kwoty.

Miejsca takie jak to dobitnie podkreślają techniczną przewagę Xboxa nad innymi konsolami. Lekko falująca trawa, przebijające przez dach słońce i zadowalająco płynna animacja – obserwowanie tej gry w ruchu to orgia dla oczu.

OBRAZ NAMALOWANY NA KINESKOPIE

Bezsprzecznie Jade Empire jest grą śliczną, znacznie ładniejszą, niż odpalone dla porównania Fable i szybszą od koślawo pomykającego Star Wars: Knights of the Old Republic 2. Z przyjemnością patrzy się na szczegółowe teksturki i piękne, baśniowe kolory przefiltrowane lekką mgiełką oraz architekturę poszczególnych lokacji.

Największe wrażenie zrobiła na mnie stolica Imperium Jade – Imperial City – fioletowe niebo, tłumy ludzi przechadzające się ulicami i piękne, jasne lampiony zawieszone jeden obok drugiego, rozświetlające i tak żywą lokację. Widoki w tej grze są niezapomniane, zwłaszcza, gdy macie możliwość oglądania wszystkiego przy zachodzącym słońcu. Jade Empire to jedna z najładniejszych gier na Xboxa – zarzucę jej jedynie chrupiącą często animację i gubiącą się w trakcie walk kamerę. Reszta bez zastrzeżeń.

Dubbing to jeszcze inna sprawa – przy nagrywaniu dialogów uczestniczyło blisko 90 aktorów, a wśród nich sam John Cleese – znany doskonale wszystkim miłośnikom surrealistycznego poczucia humoru chłopaków z grupy Monty Pythona. Każda, ale to każda kwestia w Jade Empire jest wyraźnie odczytana i nie natkniecie się tu na tak często spotykanych w innych grach niemych ludzi, których kwestie pojawiają się jedynie w dymkach.

Natomiast muzykę trzeba po prostu zaakceptować – jeśli do tej pory nic nie było w stanie zmusić Was do lekkiego, subtelnego brzmienia chińskich harf i fujarek, to nie ma mowy, aby wraz z tą grą coś się zmieniło. Duży plus dla BioWare leci również za to, że aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić grę opracowali własny, niepowtarzalny język (Tho Fan), którym posługuje się połowa poznanych w grze osób. Robi wrażenie, prawda?

LIVE?

Sprawa Xbox Live! budziła do tej pory słuszne kontrowersje. Gracze sugerowali, aby BioWare przygotowywało z czasem nowe style i levele do ściągnięcia z sieci, ale sprawa została jednoznacznie zdementowana przez samego producenta. Nie ma obsługi Xbox Live! – najprawdopodobniej dlatego, że firma skupiła się przede wszystkim na kapitalnie doszlifowanym single playerze i nie zawracała sobie głowy pracą nad multi.

OSTATNI CESARZ

Jade Empire to ostatnie wielkie dzieło BioWare na tej generacji konsol, a jednocześnie RPG, który sprawia, że konkurencyjne tytuły wyglądają przy nim płytko.

Siła Jade leży przede wszystkim w potężnej fabule i drobnych smaczkach, ale to odkryją już wyłącznie gracze-szperacze, lubiący przez pół godziny wypytywać napotkanych mieszkańców o nic nieznaczące z pozoru drobnostki. Będziecie zaskoczeni, w co po dłuższym czasie przerodzą się takie przypadkowe dysputy.

Jade Empire to gra duża, rozbudowana, świetnie wykonana, ale bardzo specyficzna i nie bez usterek, więc...

A niech tam – rządzi!

Matt ■ ■

Xbox

Cudowne pożegnanie (?) BioWare z Xboxem.

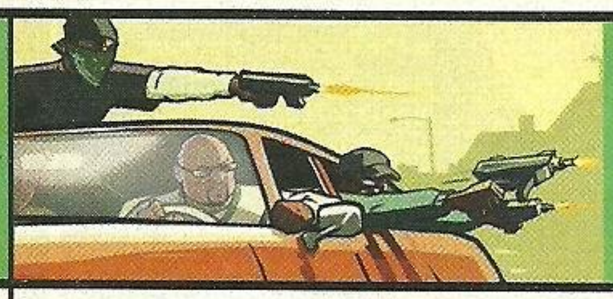
- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** BioWare
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: DD 5.1

9.0

Transformacje w bestie są naprawdę niezłe, a w niektórych walkach wręcz niezbędne.



GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli sekrety San Andreas

Oj, coraz ładniejsza pogoda oraz prażące słonko chyba niezbyt sprzyja Waszym gangsterskim poczynaniom, co widać chociażby po drastycznie malejącej liczbie mailów przychodzących do naszego kryminalnego kącika. Czyżby GTA: S.A. już się wypaliło? Pokażcie, że jest inaczej, bo w innym przypadku trzeba będzie zawiesić działalność... [qoora@neo-plus.pl]

DLA MNIE MA STAJLA

Świetne umiejętności strzeleckie, pokaźna kolekcja ustrzelonych gangsterów, czy też ogromna spluwa dzierżona w łapach, to jeszcze nie wszystko, czym powinien móc się pochwalić prawdziwy gangol wychodząc na ulicę. Mając na uwadze słynną maksymę – „najważniejsze jest pierwsze wrażenie", powinniśmy przede wszystkim zadbać o swój wygląd zewnętrzny i wykreować jedyny i niepowtarzalny image, dzięki któremu będziemy siać postrach na ulicach San Andreas. A właśnie temu celowi służą przeróżne sklepy rozrzucone po całym San Andreas, w których możemy zakupić takie ciuszki, jakich tylko zapragniemy. Oczywiście gangsterski wygląd to jedna sprawa, natomiast trzeba Wam wiedzieć, że odpowiednio dobierając jakiś elegancki zestawik bardzo szybko dopakujecie swoje statystki „respektu" oraz „sex appealu". Co z kolei pomaga w wyrywaniu panienek oraz kompletowaniu znacznie większego gangu. Oto spis wszystkich sklepów w San Andreas wraz z wyszczególnionymi (niektórymi) ciuchami najbardziej podbijającymi wspomniane atrybuty.

> BINCO

Track Top – 9% sex appeal, Eris T-Shirt – 7% sex appeal,
Green Hoody – 15% respect, Eris T-Shirt – 15% respect,
Green Track Pants – 7% sex appeal
Green Jeans – 15% respect

> PROLAPS

Prolaps T-Shirt – 10% sex appeal, Track Top – 15% sex appeal, Rimmers Jacket – 10% respect, R Star Jacket – 10% respect, Red Sneakers – 3% sex appeal,
Mid Top Sneakers – 5% respect

> ZIP

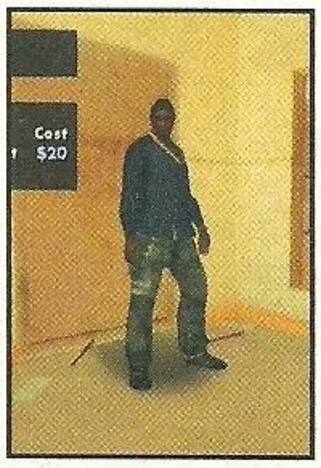
Jean Jacket – 20% (!!!) sex appeal, Bowling Shirt – 13% sex appeal, Jean Jacket – 10% respect,
Gray Shirt – 7% respect, Black Khakis – 10% sex appeal,
Blue Khakis – 8% sex appeal, Olive Khakis – 10% respect, Beige Khakis – 10% respect

> SUBURBAN

Rockstar Hood – 15% sex appeal, Base 5 Hood – 14% sex appeal, Bobo Ape T – 17% respect, Base 5 Hood – 20% respect

> VICTIM

Gray Jacket – 25% sex appeal,
Black Jacket – 20% sex appeal,
Gray Jacket – 20% respect, Biker Jacket – 17% respect,
Gray Pants – 10% sex appeal
Black Pants – 10% sex appeal, Jeans Shorts – 8% respect, Leather Pants – 9% respect



> DIDIER SACHS

Tweed Jacket – 25% sex appeal, Tuxedo – 25% sex appeal, Yellow Jacket – 25% respect, Green Jacket – 25% respect, Red pants – 10% sex appeal
Blue Pants – 10% sex appeal, Yellow Pants – 10% respect, Tweed Pants – 10% respect

Oprócz całej gamy strojów, jakie zakupicie w sklepach, możecie też otrzymać specjalne przebranie od każdej z uwiedzionych dziewczyn.

Denise Robinson – Pimp Suit
Michelle Cannes – Racing Suit
Helena Wankstein – Overalls
Barbara Schtenvart – Police Uniform
Katie Zhan – Medic Clothes
Milie Perkins – Gimp Suit

WARSZTATY

Wygląd wyglądem, ale gangster bez porządnej bryki to jak Pamela bez silikonu. Kiedy aparycją przyćmicie już samego 50 Centa, zabierzcie się za modyfikowanie swojej fury i sprawcie, aby była jedyna w swoim rodzaju. Wówczas szacun i poważanie w dzielnicy macie jak w banku. Jeśli nie wiecie jednak dokładnie, dokąd udać się w celu wprowadzenia odpowiednich modyfikacji, już śpieszymy Wam z pomocą. Oto spis wszystkich warsztatów:

> Los Santos

Transfender – Temple
Sklep staje się dostępny po przejściu misji „Cesar Vialpando". Tutaj można modyfikować dowolne rodzaje aut.
Loco Low Co. – Playa del Seville
Sklep staje się dostępny po przejściu misji „Cesar Vialpando". Tutaj można modyfikować tylko „low-ridery".

> San Fierro

Transfender – Doherty
Sklep staje się dostępny po „odblokowaniu" San Fierro. Tutaj można modyfikować dowolne rodzaje aut.
Wheel Angels – Ocean Flats
Sklep staje się dostępny po zakupie Wang's Autos. Dodatkowymi wymogami jest ukończenie wszystkich misji dla Cesara w garażu Doherty oraz zaliczenie szkoły jazdy. Tutaj można modyfikować tylko samochody wyścigowe.

> Las Venturas

Transfender – Come-A-Lot
Sklep staje się dostępny po „odblokowaniu" Las Venturas. Tutaj można modyfikować dowolne rodzaje aut.

NASI INFORMATORZY

> Autor: Zaknafein
Temat: Różności
– Wejdź do któregoś z zakładów bukmacherskich (Inside Track Betting – jeden jest w Downtown Los Santos, drugi w Montgomery na Red County) i podejdź do tamtejszego automatu. Postaw pieniądze na dowolnego konia i czekaj na wyścig. Gdy się rozpocznie, spójrz na dolną część ekranu – będzie tam reklama firmy produkującej żarcie dla psów, znanej z GTA 3 – Bitch 'n' Dog Food.
– W dzielnicy Royal Casino (Las Venturas) znajduje się niezaznaczony na mapie Pay 'n' Spray.
– W niektórych barach jak np. Ten Green Bottles

w Ganton (Los Santos, nieopodal domu CJ'a) czy Misty's Bar w San Fierro (dzielnica Garcia), na ścianach widnieją podobizny żołnierzy w czarnych kombinezonach z Manhunta – innej gry stworzonej również przez Rockstar.
– Zrób jatkę na ulicy, żeby na miejsce przyjechała karetka pogotowia. Czasami zdarza się, że z tyłu zamiast pełnej nazwy „Ambulance" widać samo „Lance"... Czyżby to było jakieś kolejne nawiązanie do Lance'a Vance'a z GTA: VC?
– Zajrzyj na cmentarz przy kościele w Palomino Creek. Na pierwszym nagrobku po lewej wyryte jest imię „Scott Wilson" – tak się składa, że jest on jednym z twórców gry...
– Dostań się nad jezioro w obszarze Back of Beyond (miejscówka znana z „ghost carów") i spróbuj dowolnym pojazdem wjechać do wody. Okaże się, że zanurzona w wodzie część pojazdu (łącznie z CJ'em) będzie zupełnie niewidoczna. Ot, taki mały bug.
– W GTA 3 jadąc do Shoreside Vale (niedaleko Francis Intl. Airport), po prawej stronie drogi zobaczyć można billboard z reklamą hotelu „Pirates in Men's Pants". Jak się nietrudno domyślić, takowy właśnie znajduje się w San Andreas, a dokładniej w Las Venturas (przy The Strip, ten z płonącymi czaszkami). Warto też dodać, że w hotelu można za 6000 dolarów wykupić pokój pełniący rolę safe house'a.

> Autor: GTKillah
Temat: Cheating is good 4 U!
Poszukaj zakładu bukmacherskiego (Inside Track Betting), w którym będziesz mógł postawić trochę kasy na wyścigi koni. Kiedy już takowy znajdziesz, postaw całą kasę na konia, z największymi szansami na wygraną (1/12, 1/11). Wcześniej zapamiętaj grę i jeśli przegrasz załaduj ją jeszcze raz. Jeśli jednak wygrasz... zarobiłeś pokaźną sumkę. Gra dosyć często pozwala wygrywać, więc szybko można zdobyć masę floty!

> Autor: Damian
Temat: The Cock returns!
Jakiś czas temu pisaliście o słynnym i chyba dwuznacznym napisie „Taste the cock". Otóż znalazłem coś bardzo podobnego. Na niektórych bilboardach oraz w niektórych sklepach znajdziemy reklamy, na których widnieje napis „Start your day with a mouthful of cok". Czyżby panowie z Rockstar nie mieli żadnych zahamowań?

Temat: Stary znajomy
Jeśli jesteście gdzieś w okolicach Old Venturas Strip rozglądajcie się dokładnie po okolicy, a zobaczycie sporą makietę kowboja machającego debilnie ręką. Poznajecie go? Przecież to nasz stary znajomy z Vice City – Avery Carrington! Ech, jaki ten świat mały.

Maluj furę, wstawiaj fele, będzie dobrze dzieciak elo elo elooooo...

ONLINE WORLD

Konsolowcy w sieci – łączcie się!

Co słychać na serwerach? Po staremu. Wszyscy grają w Socoma II albo Halo 2. Posiadacze Xboxów już położyli swe łapska na świetnych trybach online nowego Splinter Cella i Forza Motorsport. Użytkownicy Network Adaptorów mogą się zadowolić gorszym Splinterkiem i czekać dalej na 25 To Life oraz pierwsze informacje o trybie online Socoma 3. W tym miesiącu możecie przeczytać o bardzo ciekawym programie, jakim jest XLink Kai. [wrog]

XLink Kai: Evolution VII

XLink Kai jest darmowym oprogramowaniem komputerowym, pozwalającym na granie w sieci w tytuły, które posiadają opcję LAN lub System Link. Wszystko odbywa się za pomocą tunnelingu, czyli w tym przypadku oszukuje się konsole, które „myślą", że gramy dzięki połączeniu kilku z nich w sieć lokalną, a nie przez internet.

Program obsługuje PlayStation 2, Xboxa, GameCube'a oraz PSP. Niestety, najnowszy handheld Nintendo nie jest wspierany. Tak szeroki wybór platform odróżnia Kai od działającego na podobnej zasadzie XBConnect, pozwalającego na grę tylko na Xboksie.

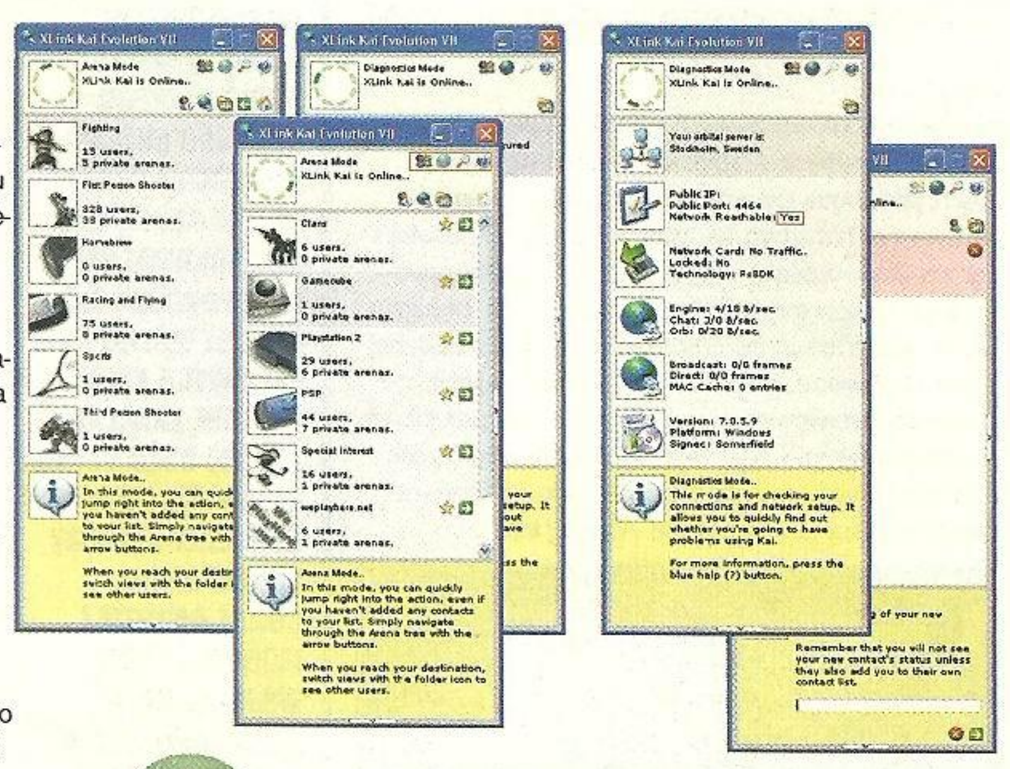
Jeśli chcielibyście sprawdzić jak działa Kai, to najpierw musicie odwiedzić stronę internetową jego twórców (www.teamxlink.co.uk), gdzie zarejestrujecie swojego XTaga (Wasz pseudonim podczas korzystania z programu) oraz znajdziecie aktualną wersję programu.

Wejdźcie do działu Sing Up i wypełnijcie formularz rejestracyjny. Oczekując na maila z linkiem aktywującym nicka udajcie się do Downloads i ściągnijcie XLinka odpowiedniego dla Waszego komputera i systemu operacyjnego. Następnie odpalcie plik instalacyjny i przejdźcie przez proces instalacji oprogramowania.

Czas na pierwsze uruchomienie. Włączcie Kai Config Tool, poczekajcie na szybką aktualizację i ustawcie wszystko w następujący sposób:

- **Select a profile** – Normal Kai Use
- **Network Adapter** – wybierz sieciówkę, do której podłączona jest konsola (jeśli udostępniasz połączenie przez PC)
- **Default XTag** – wpisz swój, zarejestrowany wcześniej pseudonim
- **Default Password i Auto Login** – wpisz hasło i zaznacz kwadracik obok, dzięki czemu nie będziesz musiał za każdym razem po uruchomieniu wprowadzać swoich danych.

Jeśli korzystacie z firewalla to lepiej go wyłączcie, zmniejszcie poziom zabezpieczeń lub odblokujcie porty (UDP 3074 dla Xboxa), ponieważ może on stwarzać problemy z komunikacją. Dodatkowo konsola musi mieć ustawienia automatyczne.



Teraz możecie już odpalić Kai. Znowu najpierw pojawi się okienko aktualizacji, następnie dostaniecie informację o: starcie silnika programu, podłączeniu się pod IP oraz o połączeniu z serwerem.

W prawym, górnym rogu okienka, które się otworzyło, znajdują się cztery ikony menu. Klikając w pierwszą (dwie postacie) przejdziecie do Messenger Mode, czyli, jak sama nazwa wskazuje, trybu komunikatora. W nim możecie zapraszać znajomych graczy, porozmawiać głosowo, skorzystać z chatu tekstowego, sprawdzić jaki jest ping i przejść, klikając w zieloną strzałkę, do areny, na której aktualnie gra kolega. Pamiętajcie jednak, że znajomy również musi dodać Waszego XTaga u siebie na liście, inaczej cały czas będzie widniał jako użytkownik offline.

Druga ikonka (kula ziemska) przenosi nas do głównego kąska XLinka – Arena Mode. Teraz możecie na swojej konsoli uruchomić grę, którą chcielibyście sprawdzić i wejść do opcji wyszukiwania dostępnych pokojów. Wróćcie do PC, kliknijcie we wspomnianą wcześniej ikonkę, a Waszym oczom ukaże się lista obsługiwanych przez program konsol. Załóżmy, że chcecie zagrać w Ghost Recona 2 na Xboxa. Wybierasz z listy konsolę Microsoftu, następnie widzisz podział na gatunki gier (w tym wypadku First Person Shooter), dalej Ghost Recon 2 i jeśli są dostępne jakieś areny (te z kłódką wymagają podania hasła), to wybierzcie jedną z nich. Teraz możecie wrócić do konsoli i po prostu zacząć grać.

Warto wspomnieć jeszcze o trzecim trybie (ikona lupy) – Diagnostics. Informuje on o tym, z jakim serwerem jesteśmy połączeni, pokazuje nasze IP, system operacyjny z jakiego korzystamy i co najważniejsze – opcję Network Reachable. Pokazuje ona, czy wszystko działa prawidło (napis „Yes") lub coś blokuje program („Not yet") i nie da się zagrać. Większość problemów z XLink Kai jest dość obszernie opisana na stronie internetowej programu – znajdziecie tam faq, pomoc w przypadku problemów oraz przewodnik dla początkujących.

Jak XLink Kai sprawdza się w praniu? Testy przeprowadziłem na Socomie II oraz Halo 2, grając jeden na jednego z kolegą, z którym miałem ping rzędu 33-36. Najpierw wzięliśmy się za SII. Można było dostrzec małe lagi i wydaje mi się, że grało się gorzej niż na dedykowanym serwerze Central Station. W przypadku Halo 2 było całkiem inaczej. Żadnego laga, wszystko chodziło bardzo płynnie i bez zwolnień, widać, że gra Bungie jest bardziej tolerancyjna.

Największą bazę użytkowników XLink Kai stanowią właściciele sprzętu Microsoftu, ponieważ jest on dobrą alternatywą dla płatnego Xbox Live!, a większość gier obsługuje System Linka. Oczywiście najczęściej grają w Halo 2. W przypadku PS2 popularność jest raczej znikoma. Program daje możliwość sprawdzenia LANu w, przykładowo, Gran Turismo 4, czyli grze, dla której nie ma serwerów zapewnionych przez developera oraz normalnego trybu grania w sieci, ale bardzo mało osób z tego korzysta.

Jeśli masz Xboxa i chciałbyś pograć online za darmo, to czas zaopatrzyć się w XLink Kai: Evolution VII. Jako posiadacz PlayStation 2 możesz go potraktować w kategoriach ciekawostki.

▶▶ Sieciowe newsy

H2 DLC

Bungie nie zawiodło i nowe mapy do Halo 2 stały się faktem. Warlock i Containment za darmochę, a Turf oraz Sanctuary w cenie 2,99$ każda. Dwie pierwsze zajmują łącznie 5787 bloków. 28 czerwca wszystkie cztery będą dostępne za darmo, wtedy też ukaże się pięć kolejnych: Terminal, Elongation, Gemini, Backwash i Relic.

Tactical Pack 3

Red Storm nadal zaskakuje posiadaczy Ghost Recona 2 na Xboxa. 21 kwietnia ukazał się kolejny darmowy dodatek do ściągnięcia. Tym razem zawierał trzy odświeżone mapy (Flooded Bunkers, Dam Pumping Station, Dam River Crossing) oraz dwa ciekawe zestawy nowych skinów dla postaci (Novelty Set 1 – Raptor Rider, Pumpkin Head i Peg Leg Pirate; Novelty Set 2 – Man Riding Turkey, Christmas Box Man i Bunny Man). Całość waży 1573 bloki.

Central Station news

Powoli staje się tradycją, że raz w miesiącu admini CS wymyślą jakąś ciekawą zabawę z nagrodami, aby zachęcić użytkowników do częstszego odwiedzania serwerów. Tym razem zorganizowali coś tylko dla posiadaczy drugiego Socoma. Girls V Boys. Tak brzmiał tytuł „imprezy", a chodziło o sprawdzenie, która płeć jest lepsza. Aby wziąć udział trzeba było jednak znaleźć sobie partnera przeciwnej płci, ponieważ przyjmowano tylko dwójkami. Miało to uchronić dziewczęta przed nierówną grą. Zwycięzcy mogli liczyć na nagrody od Sony. Kto wygrał pierwsze starcie? Pewnie panowie, ale oficjalnej informacji nadal nie ma, bo podczas wgrywania czwartej mapy padł serwer :) Brawa dla adminów. Warto wspomnieć, że w ostatnim tygodniu kwietnia awarie zdarzały się dość często.

Halo 2 update

Halo 2 doczekało się wyczekiwanego przez graczy update'u. Nie ma oficjalnej listy poprawek, ale oto spis niektórych zmienionych rzeczy, które zauważyli sami gracze:

- granaty są mocniejsze, tak samo meele-attack
- ograniczono latanie na Swordzie
- poprawiono problem chwytania flagi przez ściany i jej odbijania się od różnych przedmiotów
- zmniejszono siłę rażenia Magnuma i auto-aiming

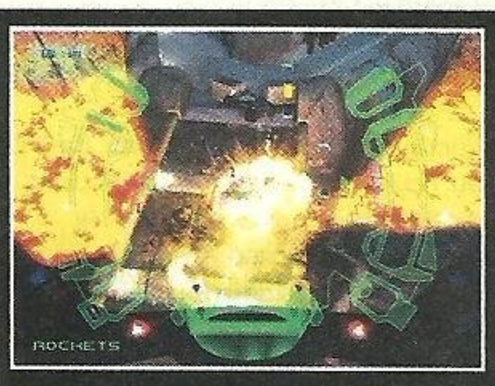
Bungie zapowiedziało rozprawienie się z cheaterami poprzez banowanie ich na 7 dni przy pierwszym przyłapaniu, przy drugim czeka pożegnanie z opcją Matchmaking.

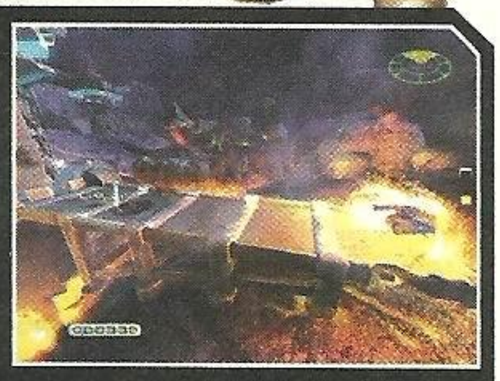
Pa, pa Bangladesz

Po ogłoszeniu przez Zipper listy krajów, które pojawią się w trzeciej części Socoma, rząd Bangladeszu zdecydował się wystosować oficjalne pismo do Sony. Władze nie zgodziły się, aby w grze walczono z terrorystami pochodzącymi właśnie z tego kraju. Czekajmy na ruch polskich parlamentarzystów.

Socom II news

Po zaciętej walce z innymi klanami oraz adminami w etapie grupowym, team >Polish Elite< odpadł w pierwszym meczu playoffs ligi organizowanej przez gamebattles.com. Można pocieszyć się tym, że drużyna, z którą przegrali, właśnie dotarła do półfinału. ■ ■





Conker: Live & Reloaded [Xbox]

Remake przygód szalonego wiewióra Conkera z N64 zbliża się wielkimi krokami na konsolę Microsoftu. Gra, oprócz zmienionego nieco trybu single player, zaoferuje bardzo rozbudowany tryb grania w sieci poprzez Xbox Live. Co czeka graczy online?

Bardzo dobry shooterek z perspektywy trzeciej osoby. Gra będzie obsługiwała do 16 osób podzielonych na dwie drużyny – dobrych wiewiórek z oddziału SHC (Squirrel High Command) i złych miśków Tediz – biorące udział w walkach na frontach okresu II wojny światowej oraz wojny w nieokreślonej bliżej przyszłości.

Do wyboru jest sześć klas postaci (Skyjockey, Long Ranger, Grunt, Demolisher, Thermopile, Sneeker), charakteryzujących się specjalnymi zdolnościami oraz możliwością korzystania z różnych giwer. Przykładowo Long Ranger będzie świetnym snajperem, a Demolisher nie rusza się nigdzie bez swojej ukochanej bazooki, więc chyba każdy znajdzie odpowiednią dla siebie postać. Oczywiście lepiej dla drużyny, jeśli ma w swoim składzie różnych specjalistów od mokrej roboty. Rodzaj postaci będzie można zmienić nawet podczas samej gry.

Do tego dochodzi możliwość poruszania się pojazdami niczym w Halo 2. Wszystkie klasy mogą prowadzić przynajmniej jeden z nich, a także strzelać z broni pokładowej, jeżeli miejsce kierowcy jest już zajęte. Do naszej dyspozycji zostaną oddane następujące pojazdy: Toad MK. II, R-Hog, Tankus, Steed oraz Mule 52. Dwa ostatnie to statki powietrzne dostępne jedynie dla specjalisty Skyjockey'a.

Dodajcie sobie do tego dużą ilość zróżnicowanych map, szeroki asortyment broni, możliwość grania z botami, tryb kooperacji, bardzo dobrą grafikę oraz obietnicę dodatków do ściągnięcia w przyszłości. Pamiętajcie również o specyficznym klimacie, ogromnej dawce czarnego humoru i świetnej zabawie. Co można otrzymać z takiej mieszanki? Kolejny hit od mistrzów z Rare. Premiera już pod koniec czerwca.
Wakacje 2005 na pewno nie będą nudne! ■ ■

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Niektórzy gracze jeszcze nie mieli nawet okazji dotknąć T5, a już obwieszczono światu kolejną odsłonę serii. Podobnie zresztą jak kolejne części Virtua Fighter i Dead or Alive. Trochę wcześniej zaś pokaże się Soul Calibur 3. Przyszły rok będzie pracowity. [Vince]

Soul Calibur 3

Na początku lecimy z SC3, jako że o tym tytule można powiedzieć najwięcej. Na E3 kilku znanych graczy dorwało się do grywalnego dema SC3, z którego można było wywnioskować sporo na temat kierunku, w jakim podąża seria. Najważniejszą sprawą wydaje się być powrót do starego systemu Guard Impactów, znanego z SC1. Tak więc zbicia robione przez dt+G i dp+G będą łapać lowy i midy, zaś te robione przez t+G i p+G midy i high. Dodatkowo będą dużo trudniejsze do wykonania – trzeba będzie naprawdę dokładnie utrafić w odpowiedni moment. Prawdopodobnie również zaimplementowane zostanie rozróżnienie na zbicia perfekcyjne i zwykłe – te wykonane z doskonałym wyczuciem dadzą dużo większą przewagę, zaś nasze ciosy będą trafiać przeciwnika na CH (!). Ostatnią zmianą dotyczącą tego aspektu jest zlikwidowanie błędu jakim było d+G – pozwalało na zablokowanie ciosów normalnie nie do zablokowania w danym momencie (po zbiciu, takich co automatycznie kontrowały zagrania itp.). Według wielu graczy był to bardzo przydatny i jednocześnie „skillowy" bug, ale wciąż bug.

Zmieniono również sposób wyrywania się z rzutów – można uciec z nich na trzy sposoby. Bardzo szybkie wyrwanie, we wczesnych klatkach animacji, zaowocuje tym, że będziemy mieli przewagę po wyrwaniu! Standardowe wyrwanie się nie zmieni, zaś ucieczka „last minute" spowoduje, że to rzucający będzie w lepszej sytuacji. Nie wiem jak Wam, ale mnie ten pomysł przypadł bardzo do gustu – gdy spodziewamy się rzutu, a nie da się go w żaden sposób uniknąć, to szybkie wyrwanie daje nam pewną przewagę, zaś gdy wyrwiemy się na farta, to będziemy musieli uważać. Dobry pomysł.

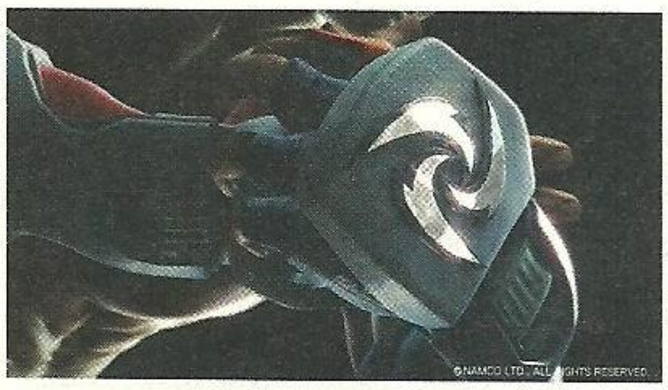
Poza tym z rzeczy zaobserwowanych warto nadmienić, że ring-outy wydają się zdarzać dużo częściej oraz, że powróciły ciosy nieblokowalne już na pierwszym poziomie Soul Charge'a. O postaciach wiadomo na razie bardzo mało – Mitsurugi przeszedł metamorfozę, która zbliżyła go do starego dobrego Mitsu z pierwszej części (stare rzuty, ciosy nieblokowalne), Tira porusza się raczej wolno i nie zachwyca animacją ciosów, Zasalamel to taki dużo szybszy Astaroth, Kilik jest dwa razy szerszy i przypomina coraz bardziej mongolskiego wojownika, u Cassandry już w ogóle nie widać jakie robi ciosy, Ivy ma jeszcze większe piersi. Zmiany są, ale jeszcze za wcześnie żeby o czymkolwiek wyrokować. Trzeba jednak przyznać, że wygląda to wszystko bardzo obiecująco, również gdy patrzy się od strony technicznej. W końcu nad tym tytułem pracuje kilkaset osób – sama śmietanka Namco. No i będzie 30 postaci. Musi być dobrze.

Virtua Fighter 5

Na E3 Sega zaprezentowała demo Virtua Fighter 5, w wersji na automaty oczywiście. Co można rzec o demie? Są w nim Akira oraz Sarah. Tyle. Pokaz odbywał się za zamkniętymi drzwiami, dopuszczono tylko wybrańców. Kolejna część będzie na pewno. Komentarze od nich można streścić w jednym słowie: „wspaniałe". Jak wspaniałe VF5 w rzeczywistości będzie dowiemy się za jakiś rok pewnie. Tym bardziej, że nie ma się co śpieszyć – Evolution wciąż trzyma przy konsoli, prawda?

Tekken 6

Przy okazji konferencji traktującej o PS3, panowie w garniturach nie omieszkali wspomnieć o mega-tytułach, jakie będą towarzyszyć startowi tejże konsoli. Jednym z nich ma być, tradycyjnie już, bijatyka ze stajni Namco. Już wcześniej krążyły pogłoski o jakimś rewolucyjnym tytule, który ma się pokazać po SC3. Okazało się, że będzie to kolejna odsłona Turnieju Króla Żelaznej Pięści. Oczywiście. Pokazano nawet króciutki filmik, na którym zaobserwować możemy spoconego i parującego Jina na czarnym tle. A raczej część jego twarzy i część jego ręki. Umięśnionej. Tak, właśnie na to na zapewne czekali wszyscy fani na świecie. A raczej fanki.



Dead or Alive 4

Po niesamowicie dynamicznym i emocjonującym trailerze można jedynie stwierdzić, że jeżeli idzie o wykonanie aren, stopień interakcji i pomysłowość, to panowie z Team Ninja zostawiają wszystko i wszystkich daleko z tyłu. Nasi wojownicy ścierać się będą na środku ruchliwej autostrady (tak, można wpaść pod tira), w zawalonej straganami uliczce, w opuszczonej świątyni zamieszkanej przez małpy, na niesamowicie oświetlonym ringu... Widać sporo nowych zagrań u poszczególnych postaci, widać też sporo nowych postaci w ogóle. A na pewno trzy – młodą japonkę Kokoro, która walczy stylem identycznym z tym prezentowanym przez Akirę Yukiego z serii VF, blondwłosego chłopaka o wdzięcznym imieniu Elliot (jeżeli chodzi o aparycję, to chyba ma wzbudzać uczucia matczyne w niektórych graczach płci żeńskiej) oraz dobrze nam znaną z DOA:XBV Lisę, która walczy dziwnym stylem, wyglądającym na połączenie capoeiry, kung fu oraz wrestlingu. W bardzo skąpym stroju. Graficznie DOA4 wygląda na razie tylko trochę lepiej niż poprzednie części wydane na Xa. Podobno jednak to dopiero piętnaście procent zaawansowania prac nad tym tytułem – tak twierdzi Itagaki-san. Widać, że zachowano slope-move'y, dodano nowe możliwości odbijania się od ścian (Kasumi), całą rozgrywkę uczyniono jeszcze bardziej dynamiczną. Rendery standardowo powalają na kolana. Jest kilku ludzi, którzy czekają na tą grę jak na nic innego. Oj, tak.

MITSURUGI PRZESZEDŁ METAMORFOZĘ, KTÓRA ZBLIŻYŁA GO DO STAREGO DOBREGO MITSU Z PIERWSZEJ CZĘŚCI (STARE RZUTY, CIOSY NIEBLOKOWALNE), TIRA PORUSZA SIĘ RACZEJ WOLNO I NIE ZACHWYCA ANIMACJĄ CIOSÓW, ZASALAMEL TO TAKI DUŻO SZYBSZY ASTAROTH, KILIK JEST DWA RAZY SZERSZY I PRZYPOMINA CORAZ BARDZIEJ MONGOLSKIEGO WOJOWNIKA, U CASSANDRY JUŻ W OGÓLE NIE WIDAĆ JAKIE ROBI CIOSY, IVY MA JESZCZE WIĘKSZE PIERSI.

Tekken 5 Tier List

Każda gra ma zawodników lepszych i gorszych, tych którymi gra się łatwiej i tych, których opanowanie zajmuje dużo więcej czasu. Podaję tutaj Tier List opracowaną przez najlepszych graczy w Polsce, z którą się w całości zgadzam i myślę, że nieźle odzwierciedla stan faktyczny. Pamiętajcie, że to również swoisty ranking popularności, chociaż na pewno nie dokładny. Często rozgranicza się na więcej grup, zmienia ich nazwy, tworzy grupy pośrednie (na przykład high-mid tiers), albo nawet przesuwa całą klasyfikację, rezygnując z najniższych albo najwyższych grup. Ja jednak postanowiłem poklasyfikować postacie według standardowych klas.

High Tiers

Feng Wei, Wang Jinrei, Steve Fox, Nina Williams, Raven, Bryan Fury, Heihachi Mishima, Devil Jin

Wszystkie postacie zamieszczone w tej grupie bez wątpienia zasłużyły na swoje miejsce. Dlaczego, będziecie dowiadywać się systematycznie z kolejnych opisów zamieszczanych w FC. Kolejność raczej przypadkowa, choć wiem, że niektórzy tak właśnie widzą miejsca tychże postaci w tej grupie.

Mid Tiers

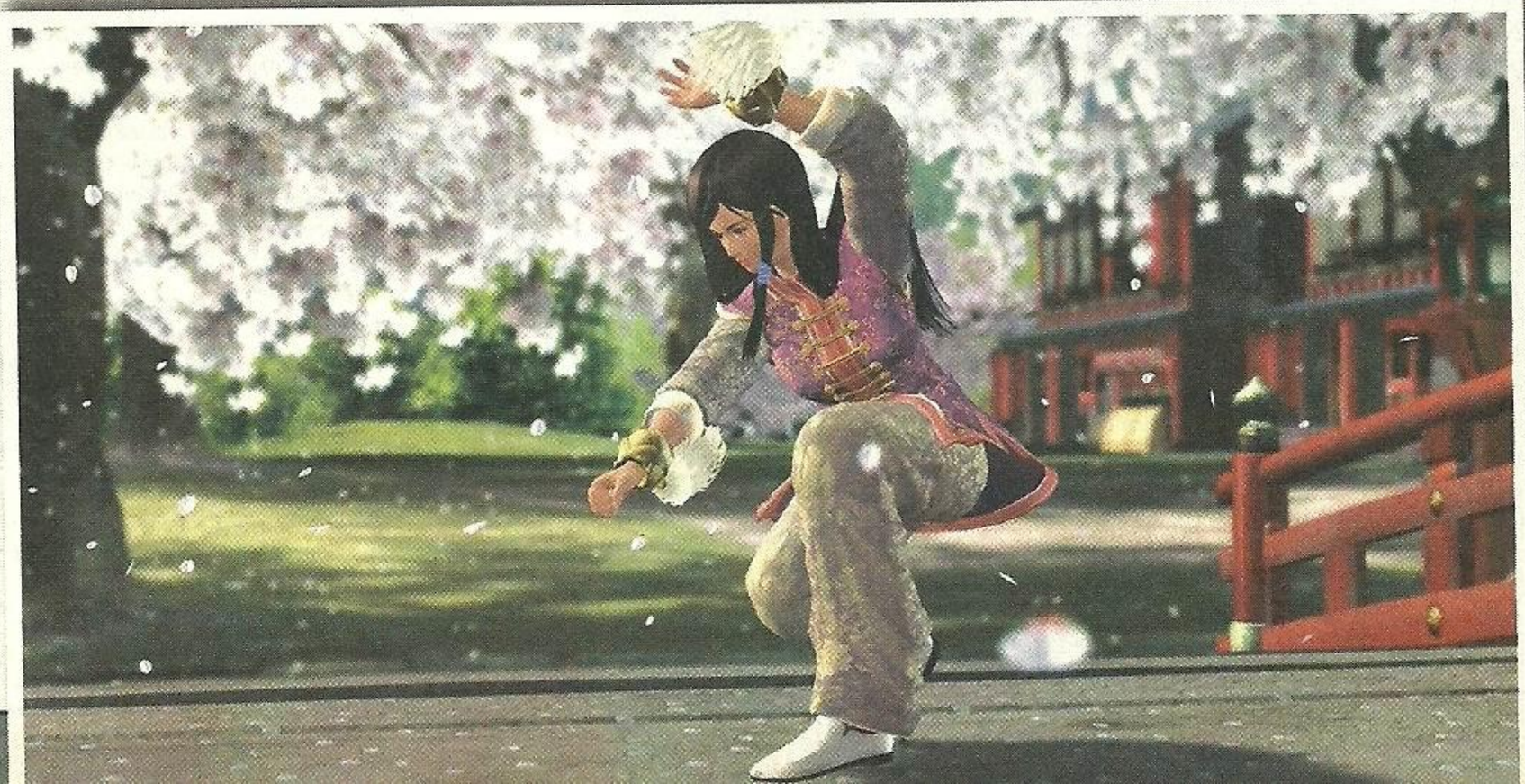
Marshall Law, Julia Chang, Kazuya Mishima, Jin Kazama, Hwoarang, King, Craig Marduk, Christie Monteiro, Lee Chaolan, Bruce Irvin, Roger Jr., Ganryu

Tutaj kolejność jest już całkowicie przypadkowa, a niektóre z tych postaci mogłyby spokojnie startować w barażach do grupy pierwszej. Często po prostu brakuje im trochę do topów czy to jeżeli chodzi o damage czy też o popularną kapustę.

Low Tiers

Paul Phoenix, Kuma, Anna Williams, Yoshimitsu, Baek Do San, Ling Xiaoyu, Asuka Kazama, Jack 5, Lei Woulong

To, że któraś z postaci znalazła się w tej grupie nie oznacza, że nie da się nią wygrywać. Absolutnie nie – po prostu tymi zawodnikami gra się dużo trudniej, więcej też czasu trzeba poświecić na ich opanowanie. Przeważnie też nie mają tak skutecznego arsenału ciosów. Wystarczy jednak mieć odrobinę cierpliwości i dobrych chęci i można zacząć masakrować takiego Fenga czy Rogera. No dobra, taką większą „odrobinę".



TEKKEN 5 – OPIS POSTACI cz. 2

W poprzedniej części opisu przydarzył się niewybaczalny błąd – część dotycząca Yoshimitsu została w całości stworzona przez Tenshimitsu, czyli bodajże największą fankę tejże postaci na świecie. Jednak adnotacja o tym się w opisie nie znalazła i dlatego w tym numerze naprawiam to niedopatrzenie. I, mimo wszystko, liczę na wybaczenie...
No i lecimy z kolejnymi postaciami.

Legenda
Już taki urok tego rodzaju gier, że praktycznie każda ma własne oznaczenia przycisków, kombinacji itd. Niektóre się całe szczęście powtarzają - CH to zawsze Counter Hit, JF to zawsze Just Frame, NC to zawsze Natural Combo. Poniżej lista oznaczeń używanych w tekście.

t, p, d, g – kierunki – odpowiednio: tył, przód, dół, góra
g/p, d/t... - skosy, czyli „góra/przód", „dół/tył" i tak dalej

1 – lewa ręka (kwadrat)
2 – prawa ręka (trójkąt)
3 – lewa noga (iks)
4 – prawa noga (kółko)

, - przyciski wciskamy normalnie po sobie
+ - przyciski naciskamy w tym samym momencie
~ - przyciski naciskamy zaraz po sobie
> - można opóźnić naciśnięcie kolejnego przycisku
N - [Neutral] – należy zrobić przerwę między wciskaniem kolejnych przycisków
_ - można wcisnąć jeden lub drugi przycisk

WS - [While Standing] – podczas wstawania
FC - [Full Crouch] – z pozycji kucniętej
BT - [Back Turned] – stojąc tyłem
SS - [Side Step] – robiąc unik w bok (g, g lub d, d)

Większość postaci ma poza tym własne postawy, z których może wyprowadzać zagrania. Ich nazwy i skróty wyjaśnione są indywidualnie przy danej postaci.

FENG WEI
Pierwszy z opisywanych przez nas nowych zawodników od razu wdziera się na szczyt tier-list. Prosty w opanowaniu, niezwykle potężny zarówno jeżeli chodzi o juggle, ścianę, jak i o mix-up ciosów na wszystkie poziomy. Przeważnie bezpieczny, często z przewagą nawet na bloku przeciwnika. Grać, nie umierać. Ciężko znaleźć coś, czego Feng nie ma. Ma nawet postawę – Kenpo (KNP), której jednak nikt na dobrą sprawę nie używa. Wei to idealna postać dla ludzi o słabych nerwach, którzy nie lubią się irytować podczas walki, dla ludzi leniwych oraz tych z nieszczególnym refleksem, tudzież zdolnościami manualnymi. Prosto, łatwo i przyjemnie w myśl maksymy: „I ty możesz grać w Tekkena."

Przydatne ciosy:
- **1, 2, 2~t** – szybka kombinacja punchy, podobna do niesławnego 1, 1, 2 od Mishimów. Doskonała do karania, kiedy nie jesteśmy w stanie posadzić niczego innego (czytaj **t+1+2**). Przytrzymanie tyłu spowoduje, że Feng stanie obrócony tyłem do przeciwnika i można lecieć z czymś z BT. Prawda jest taka, że to właśnie ta opcja powoduje, że kombinacja staje się przydatna ponieważ na trafieniu nikt nie przerwie nam **1+2**, a zgrabnie miksowane z **d+3** stanowi potężną broń.

- **ss+4** – najlepsza podcinka w grze, z niewielka stratą na bloku, po której siedzą bardzo mocne juggle. Ktoś kiedyś stwierdził, że Feng to typowa postać high risk – high reward, ale to nieprawda. Ten cios jest jednym z wielu przykładów, że to postać low risk – high reward. Bo ciosów niebezpiecznych po prostu się nie używa, a takie ciosy jak **ss+4** wystarczają w zupełności.

- **d/p+1** – ultraszybki cios, który daje przewagę na bloku! Wart nadużywania, dodatkowo na trafieniu na CH powoduje stuna, po którym, jeżeli przeciwnik się specjalnie z niego nie wyrwie, mamy gwarantowane właściwie co chcemy – siądzie **d/t+4** albo **d, d/p, p+3** albo **t+1+2**. Jeżeli przeciwnik będzie się ratował tech rollem to spokojnie możemy posadzić mu rzut albo opóźnioną podcinkę. Generalnie – jak nie wiesz co zrobić, zrób ten cios – nic nie szkodzi, a korzyści ogromne.

- **d/t+3** – niewidoczny cios na low, po którym na trafieniu nikt nie przerwie nam **WS+4**. Niesamowicie skuteczny z każdego dystansu (doskonały zasięg). Jego główne zastosowanie to dziobanie energii przeciwnika oraz dobicie leżącego, również po jugglu. Na CH jest już znacznie przyjemniej – wejdzie **d+4**. W sumie można nadużywać, bo rzadko kiedy ktokolwiek go zablokuje. Jest naprawdę superszybki.

- **d/t+4** – wolna podcinka, bardzo karalna na bloku. Po co jej używać jak się ma **ss+4** albo **d/t+3**? Czasem można – jak widzimy, że przeciwnik leci z jakimiś punchami albo innym ciosem na high. Tym bardziej, że mamy praktycznie gwarantowane po tym dwa dobicia za po prostu kosmiczną ilość energii. Tak, Feng ma najlepsze lowy w grze.

- **WS+3_d, dp, p+3** – ten cios dla wielu jest dowodem, że Feng pochodzi z serii Mortal Kombat. Beznadziejnie animowany wyskok (wylot?) z nogą, który juggluje. Przechodzi pod ciosami na high, praktycznie gwarantowany po **d/p+1** albo **WS+4**. Juggle macie wypisane standardowo na końcu.

- **g/p+4** – tzw. „hop kick" – wyskok z nogą, który juggluje. Doskonale przebija wszystkie lowy i ma bardzo przyzwoity zasięg. Strata na bloku niewielka. Niektórzy używają go po side-stepie, wymiennie z opóźnionym **ss+4**. Prawda, że proste zastosowanie?

- **t+1+2** – rewelacyjna „barka", o po prostu gigantycznym zasięgu, wychodząca niemalże z szybkością punchy. Jeden z najlepszych priorytetów w grze – przebija praktycznie wszystko. Doskonała na karanie oraz przerywanie stringów przeciwnika. Potężne obrażenia. Jedyny minus to duże opóźnienie na bloku, ale przecież nie używamy tego „na pałę", a tylko w określonych sytuacjach. Jeden z najlepszych i najbardziej rozpoznawalnych ciosów chińskiego mafiozo.

- **d/p+2, 2** – bardzo szybkie i bezpieczne combo, które wchodzi zawsze całe. Znowu bardzo dobry priorytet. Ktoś marudził, że Feng nie ma ciosów na mida na średni dystans. Ma.

- **t+1** - kolejny cios z gatunku „używam kiedy mam ochotę, jestem bezpieczny, a jak wejdzie to runda moja". Przerywa każdego stringa ze względu na prędkość wychodzenia. Na CH gwarantowane mamy po tym lekkie podejście i **t+1+2** za sporo obrażeń. W sumie nawet powtórzenie go kilka razy pod rząd daje niezłe efekty. Ale główne zastosowanie, to wtedy, gdy przeciwnik chce nas po czymś ukarać i myśli, że mamy recovery (opóźnienie). Każda postać dałaby dużo, żeby mieć taki cios w swoim arsenale.

- **ss+1+2** – kolejny cios dający na bloku przewagę. To już się robi nudne. Używany po side-stepie, a więc doskonały na uniki i wymienne stosowanie z **ss+4**. Generalnie można robić to właściwie bez przerwy. Gdzie tu jakaś taktyka, mix-up. Przeciwnik po prostu musi stać i blokować. Feng naprawdę jest smutną postacią.

- **p+2, 1, 2** – szybko wychodzące combo na mida. Pierwsze dwa uderzenia można robić bez końca – nie mają straty, jak wejdą na CH to kończymy całą kombinację. Można też po dwóch pierwszych ciosach przerwać i zapodać coś na low albo na przykład **d/p+1+2** – rzut z wyrwaniem poprzez 1+2. Jest czym mieszać.

- **d/p+3** – ostatni już cios z wymienianych (reszty nie ma sensu, bo tak naprawdę to używa się kilku pierwszych z listy) – bezpieczne wybicie na mida. Używamy kiedy chcemy praktycznie, dobre na tech-rolla. I tak dalej.

Za pomoc przy okazji tego opisu dziękuje Camposowi – człowiekowi, z którym rozegrałem masę pojedynków, i który jednoznacznie pokazał mi siłę tej postaci.

Przydatne juggle:
ss+4, d/p+1, 1, p+3, 2
ss+4, d/p+1, p+2, 1, d/t+1+2, 2, FC 3
ss+4, d/p+1, d/p+1, 1, d/p+2, 2
g/p+4, d/p+1, d/p+1, d/p+1, p+4, 3
WS+2, d/p+1, p+2>1, 2
WS+2, d/p+1, d/p+1, p+4, 3
WS+3, d/p+1, d/p+1, d/p+1, 1, 1, d/t+1+2, 2, FC 3
KNP 4, d/p+1, d/p+1, d/p+1, 1, 1, 1, t+1+2
d/t+4, p, p+3, (za siebie) d+3
d/t+4, d+4, d+4_d/t+3
p, p+4>3, d/p+1, d/p+1, 1, d/t+1+2, 2, FC 3

LING XIAOYU
O Xiaoyu mógłbym napisać naprawdę dużo – od zawsze była moją główną postacią, często przekornie twierdziłem nawet, że to jedyna fajna postać w tej grze. Piąta odsłona Tekkena obeszła się z nią raczej okrutnie. Nie unika już tak dobrze, jak w poprzednich częściach, każda postać bez problemu ściąga ją z AOP, nie ma tanich zgadywanek, jak inne postacie, ani dłuższych kombinacji idących na różne poziomy. Ma najsłabszą „ścianę" w grze oraz jedne z najgorszych ciosów na recovery (opóźnienie). Mimo tego da się nią jednak grać. Trzeba się nią namachać jak żadną inna postacią, zaś po walce odpadają po prostu palce. No i liczyć na łut szczęścia oraz to, że zadziobiemy przeciwnika na śmierć, bo tak naprawdę to na Xiao przeważnie wystarczy stać i blokować na high, wyrywać się z rzutów, których ma niewiele i kucać, jak widać ultra wolną podcinkę.

Wypiszę właściwie tylko nowe zagrania, ewentualnie te niezbędne ze starszych:

- **AOP** – Art Of Phoenix. Nadal jedna z najbardziej użytecznych postaw w Tekkenie, mimo tego, że niesamowicie ją osłabili i bardzo dużo ciosów ściąga ją z niej teraz. Przy przechodzeniu do AOP nadal unikamy masy zagrań, jednak teraz o wiele krócej należy w AOP pozostawać. A przy takim Fengu, Ravenie, Wangu, Devil Jinie, Ninie (itd.) to najlepiej w ogóle nie „pozostawać", tylko natychmiastowo wypracowywać ciosy. Najlepiej sobie obczaić niektóre postacie – co nas u nich ściąga. Bo tego, że p, p+3 Bruca nas trafia mało kto by się domyślił, nie?

- **t+3** – fajny kopniak w jugglu, niezły damage jak na taki szybki cios. Niestety na high i o małym zasięgu. Użyteczny głównie w jugglach i jako cool-looking przejście do RDS. Na trafieniu daje jakiegoś małego stuna, ale żadnych gwarantowanych rzeczy. Niektórzy używają też przy ścianie.

- **ss+3** – na początku wydaje się być najbardziej abuserskim (do nadużywania) ciosem Xiao. Ale jest wolny jak nieszczęście, a cancel przydaje się do niewielu rzeczy, bo jest takie opóźnienie, że nie można nic fajnego posadzić. Zablokowanie go równa się: cokolwiek + jeszcze więcej na recovery. Fakt faktem jednak, że kontynuacje są dosyć silne, a zapodać ten cios można czasem – przeważnie jako mind-game na wstającego albo na nadużywającego punchy. Ma opcję przejścia do **AOP** poprzez **d+1+2**.

- **g/p+3+4** – jej nowy, bardzo użyteczny cios – szczególnie do karania. Nadrabia trochę jej braki w tej kwestii. Ładne obrażenia, jak przeciwnik nie umie wstawać (musi przytrzymać przód w momencie upadania) to dostanie na leżącego **4~3** po lekkim podejściu. Nieco karalny na bloku – stajemy tyłem i, mimo guard stuna, niektóre postacie mogą nas mocno skarać, chociażby Feng z jego t+1+2.

- **g/t+3+4** – nowy JG starter. Ma dziwne właściwości, bo wygląda jakby przeciwnik musiał na nas napierać, żeby w ogóle trafił. Zasięg to ma po prostu zerowy. Ale jest z małym recovery, oficjalnie jest też tak zwanym low-crushem (przebija lowy – nie jest to jednak potwierdzone i działa randomowo), wiec można użyć dla próby. Wchodzi tez czasem na opóźnienie – np. po zablokowanym d/b+4 Fenga itp. Ma opcję przejścia do **AOP** (przytrzymać **d+1+2**).

- **WS+b+4_HYP+4** – erm, trudno tu coś dobrego powiedzieć. Na high, wooolny, koszmarne wręcz opóźnienie. Nieopłacalny praktycznie w ogóle. Jedyna zaleta – niewyrywalny stun na CH. Tak w sumie to nie wiem po co takie ciosy – nawet wygląda średnio. Ponieważ jednak daje tego stuna na CH to można raz na rok użyć.

- **AOP d+1** – wolne. Ale na CH mamy **WS+4** albo **g/p+3+4** albo **p, p+1+2, 1+2**, ale to ostatnie jest naprawdę niełatwo posadzić za każdym razem. Pogłoski chodzą, że czasem nawet **g/t+3+4** wejdzie, ale nikomu to jeszcze się publicznie nie udało. Generalnie nie polecam, aczkolwiek fajnie wygląda.

- **p, p+3** – na CH już nie ma gwarantowanego **RDS 4**, ale kto tam wie jak uciec... Generalnie cios ten zrobił się teraz karalny, więc nie można go tak nadużywać, jak to było w zwyczaju w poprzednich częściach.

- **AOP 3+4** – teraz w końcu juggluje. Ale nie wchodzi całe niestety... Dodatkowo czasem ma tendencje do nie siadania, wiec uważnie trzeba używać – nie z dalekiego dystansu. Ale jak wejdzie całość to mamy juggle.

- **d/t+4** – słabe bo słabe, ale na CH daje nam możliwość juggla! Bardzo szybko należy wsadzić **p, p+3, 2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2** i mamy niezły damage jak na taki cios.

- **RDS p+1+2** – zaczynamy ciosy z gatunku „co ja tu robię?". Co z tego, że to czasem zbija punche. Totalnie bezużyteczny w jakimkolwiek aspekcie.

- **WS+3** – przydatne jedynie w jednym jugglu. Przewaga na trafieniu iluzoryczna, bo tak naprawdę nie mamy żadnej. Nic nie daje na CH, słaby dmg. Wolny.

- **HYP+3+4** – kolejny cios na high. Jak ktoś się schyli to żegnamy, na trafieniu randomowo siedzi czasem **4~3**. Po co to? Przecież mamy dużo lepsze opcje z Hypnotista jak chociażby stare **2**. Nawet w mieszaniu jakoś nie pasuje.

Polecam Xiaoyu graczom, którzy lubią posiedzieć nad swoją postacią i mają czas na ćwiczenie i opracowywanie patentów. Tutaj nie da się wygrać jedną akcją jak u Bryana czy Fenga. Za to myślę, że radość z gry dużo większa.

Użyteczne juggle:
ss+3, t+3, 2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2
ss+3, d~WS+2, 2, 2, 2, 1, g/p+3+4
ss+3~d+1+2, g+4, WS+2, 2, 1, p, p+2, 1
g/t+3+4~d+1+2, g+4, WS+2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2
WS+t+4_HYP+4~ssr, 1, d+2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2
WS+t+4_HYP+4~ssr, d~FC+3, 2, 2, 1, p, p+2, 1
AOP 3+4, 1, d+2, 2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2
AOP g/p+3, d/p+1, 2, 2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2
AOP g/p+3, t+3, 2, 2, 1, p, p+2, 1
AOP d+1+2, 4~3, WS+2, 2, 2, 1, p, p+1+2, 1+2

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

„Chcę uczynić z muzyki głównego bohatera gry. Pragnę, aby gracze bawiący się moimi tytułami mieli wrażenie, że sami są kompozytorami." – powiedział osiem lat temu Masaya Matsuura, twórca pierwszej muzycznej gry na PS one – Parappa the Rapper. Tytuły muzyczne to w Polsce prawdziwa nisza i folklor, ale być może odkryjecie je na nowo sprawdzając korzenie gatunku właśnie na szarej konsolce. [Matt]

Myślę, że nie potrzebujecie czerstwego wykładu na temat gier muzycznych. Uśmiałem się do łez, kiedy jedna z internetowych encyklopedii próbowała wytłumaczyć to pojęcie w sposób fachowy, przy którym profesjonalnie się zaplątała. Padały tam takie słowa, jak „układ symboli przesuwających się wzdłuż mety", „rozmieszczenie nacięć na wałku" i „grzebień emitujący dźwięki". Bzdura. W grach muzycznych chodzi o to, aby z wyczuciem wbijać się w narzucany przez grę rytm, co siłą rzeczy sprowadza się do uważnego obserwowania wydarzeń na ekranie i szybkiego uderzania w przyciski pada. Zabawa nie tylko opiera się na prostych zasadach, ale momentalnie wprowadza w trans, z którego ciężko się wyrwać. Prekursorem tego odłamu gier na konsolach był Masaya Matsuura, który w 1997 roku zaprojektował i dostarczył grę **Parappa the Rapper** – najlepszy muzyczny tytuł o rapującym psie w zimowej czapie.

Parappa opowiada historię młodego chłopaczka, który pragnie zdobyć serce pewnej dziewoi. Przez całą grę oglądacie kreskówkę, przerywaną momentami, w których Parappa rzuca wyzwanie kolejnym przeciwnikom. Pojedynek odbywa się na prostych zasadach – oponent wybija muzyczny rytm, a naszym zadaniem jest go powtórzyć. Całość ogląda się jak teledysk, w którym czynnie uczestniczymy, a który z minuty na minutę rzuca coraz większe wyzwanie. Pomimo dziecinnej, rysunkowej otoczki, przekliniecie na czym świat stoi, kiedy przyjdzie Wam wcisnąć piętnaście przycisków w ciągu trzech sekund. A właśnie, oprawa. Pierwszym, za co świat pokochał Parappę była mocna i żywa ścieżka dźwiękowa. Wierzcie mi, że kawałków z Parappy dobrze słucha się nawet poza grą, natomiast kiedy uczestniczy się w ich tworzeniu, to odnosi się wrażenie, że autor nie mógł dobrać już nic lepszego! Świetnie napisano wszystkie teksty piosenek i ufam, że po kilku sesjach z tym tytułem będziecie znać je na pamięć. Oryginalna była również grafika – dwuwymiarowe i płaskie postacie osadzono w świecie 3D, uzyskując szalenie ciekawy efekt. Komicznie wyglądał Parappa, który kłaniając się publiczności przypominał zgiętą kartkę papieru. Sama gra jest strasznie krótka (zaledwie sześć poziomów), ale warto ją zdobyć, chociażby dla sprawdzenia korzeni tego gatunku.

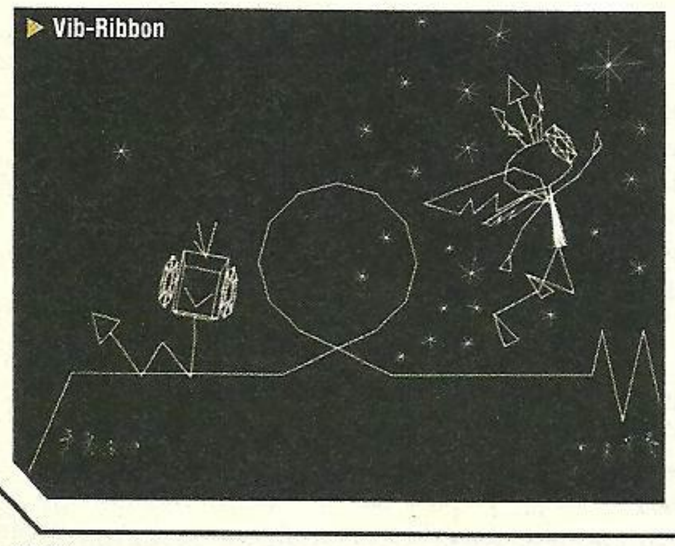
Jeśli rapujący psiak zrobi na Was wrażenie, koniecznie spróbujcie sequela. W **Um Jammer Lammy** twórca, oprócz nowych piosenek, zamontował tryb multiplayer dla dwóch osób oraz kilka starszych, ładnie zmiksowanych utworów. Gra nie była tak świeża, jak poprzedniczka, ale na pewno bardziej rozbudowana i równie miła.

Sukces Parappy otworzył oczy innym producentom gier. Węsząc zysk, firma Enix zaprojektowała własnego muzycznego killera o nazwie **Bust-a-Groove**, którego zasady naturalnie przypominały dzieło Matsuury. Przed przystąpieniem do zabawy należało wybrać jednego z czterech tancerzy preferujących różne gatunki muzyczne (break dance, hip hop, boogie, pop), a następnie wyjść na scenę i pokonać roztańczonego przeciwnika. Zabawa sprowadzała się oczywiście do wklepywania wskazanej kombinacji przycisków i nabijania możliwie jak największej ilości punktów. Enix starał się urozmaicić rozgrywkę na wszelkie możliwe sposoby, więc dał nam dodatkową możliwość atakowania oponenta w tych krótkich przerwach, między kolejnymi zagraniami. Oprócz tańca sypały się zatem ogniste kule, a całość przypominała fajnie zmontowany klip. Oczywiście nie zabrakło garści bonusów dla wytrwałych (nowe postacie do odblokowania) i trybu zabawy dla dwóch graczy. Za ścieżkę dźwiękową zabrały się wyłącznie brytyjskie kapele i przygotowały kawałki należące do wielu gatunków. Spodoba się Wam również oprawa graficzna – piękna, kolorowa, napakowana szczegółami na tyle, aby możliwości PS one sięgnęły zenitu. Bust-a-Groove to dobry tytuł na weekend, aby go przejść i na długie tygodnie, jeśli zechcecie wycisnąć z niego wszystkie muzyczne soki. Jeśli jednak gra okaże się za trudna, spróbujcie swych sił z sequelem.

Bust-a-Groove 2 jest równie fajny, ale nie tak cholernie wymagający jak poprzednik. Pamiętam, że poziom „Mix" (a więc najtrudniejszy w grze) przy sprzyjających wiatrach łykałem od ręki. Być może ścieżka dźwiękowa także nie miała w sobie mocy poprzedniczki, ale to już kwestia gustu i oczekiwań.

Szaleństwo na gry muzyczne zaczęło się oczywiście wraz z automatem **Beatmania**, który Konami wymyśliło sobie w 1997 roku. Nie mogło się naturalnie obyć bez konwersji na PS one, a ta przebiegła płynnie już dwa lata później. Beatmania to mistrzostwo świata – zwłaszcza, jeśli wraz z grą zaopatrzycie się w dedykowany tej grze kontroler przypominający stół mikserski. Zasady znane – spadające w rytm muzyki klocki należało wyłapywać w momencie, gdy przelatywały przez specjalne sfery. Im więcej piosenek odblokowaliście, tym prędzej spadały kolejne klocki i szybciej należało grzmocić po przyciskach. Fajnym dodatkiem był obrotowy talerz, którym także należało zakręcić, gdy przyszła na niego kolej. Drobne uwagi można mieć jedynie do poziomu trudności. Gra nie dopuszczała najmniejszych błędów, więc w klawisze należało grzmocić z obłędną precyzją. Oczywiście wraz kolejnymi czterdziestoma sequelami Beatmania pod tym względem bardzo się poprawiła, ale miejcie na względzie, że pierwsza Beatmania była naprawdę wymagająca. I teraz jest dobry czas, żeby to sprawdzić.

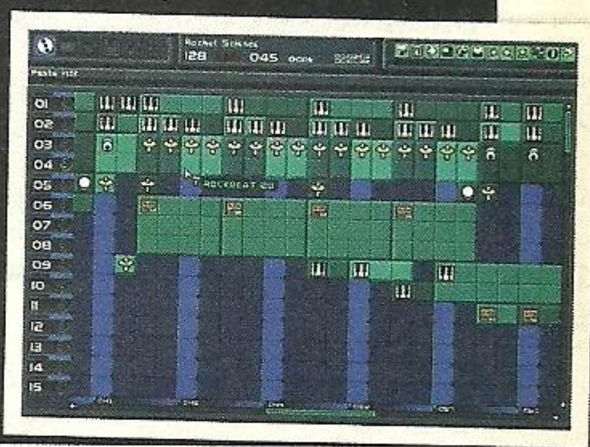
Chcecie trochę dziwnych, japońskich klimatów? Dokładnie sześć lat temu Sony wydało muzycznego dziwaka o nazwie **Vib-Ribbon**! Do licha, jedyne, co na początku z tej gry rozumiałem to fakt, że głównym bohaterem jest surowy, dwuwymiarowy szkic królika. Zadanie gracza to prowadzenie bohatera przez narysowany świat i naciskanie odpowiednich przycisków przy zetknięciu z kolejnymi przeszkodami. Najdziwniejszy i najlepszy w tym wszystkim był fakt, że przeszkadzajki generowały się w rytm muzyki z płyty CD. Jeśli nie odpowiadał Wam firmowy soundtrack tej gry, zawsze można było wrzucić własną muzę i poddać się temu japońskiemu pomysłowi na zabawę. Moje palce ledwo wyrabiały podczas przepraw przez kawałki Prodigy i szalone miksy Oakenfolda.



MUSIC (MTV MUSIC GENERATOR)

Jeśli wybijanie muzycznego rytmu niespecjalnie Was pociąga, zawsze możecie odkryć w sobie talenta kompozytorskie, a pomocny na pewno okaże się MTV Music Generator. Muzyczna propozycja firmy Jester nie jest grą, a rozbudowanym i naprawdę profesjonalnie przygotowanym edytorem muzycznym, dzięki któremu wysmażycie praktycznie dowolną ilość kawałków. Na płycie z Generatorem znalazła się masa sampli i gotowych utworów, które można swobodnie odsłuchiwać, ciąć i edytować na wszystkie możliwe sposoby. Klejenie własnych kawałków to sprawa banalnie prosta. Od samego początku macie dostęp do setki muzycznych próbek (sampli), a układając je w dowolnej konfiguracji na dużym mikserze, za każdym razem uzyskacie inny efekt. Co prawda MTV Music Generator nie koncentruje się na jednym gatunku muzycznym, jednak najbardziej zadowoleni będą wyznawcy hip hopu i R and B. Na płycie znalazły się także krótkie kawałki teledysków, które można podstawiać pod stworzone utworki komponując w ten sposób dość prymitywne, ale własne videoklipy.

Najśmieszniejszym trybem w MTV Music Generator jest Music Jam. Ta chora opcja pozwala dwóm graczom jednocześnie produkować dźwięki i nawzajem się zagłuszać, co na pewno jest zabawne, ale niespecjalnie miłe w odbiorze. Wyobraźcie sobie małe dziecko bawiące się głośno piszczącymi zabawkami, od których dostajecie szału. Tak właśnie brzmi MTV Music Generator po odpaleniu Music Jam. Cóż, osobiście uwielbiam wszelkie edytory muzyczne i produkt firmy Jester był dla mnie spełnieniem marzeń. ■



BEATMANIA TO MISTRZOSTWO ŚWIATA – ZWŁASZCZA, JEŚLI WRAZ Z GRĄ ZAOPATRZYCIE SIĘ W DEDYKOWANY TEJ GRZE KONTROLER PRZYPOMINAJĄCY STÓŁ MIKSERSKI

Podoba Wam się wizja walki ze stojącą na półce kolekcją CD? Vib-Ribbon będzie jak znalazł!

A na koniec prawdziwy rodzynek. **Dance Dance Revolution** to jedna z najwspanialszych gier muzycznych, jaka przytrafiła się PS one w roku 2001. Wtedy po raz pierwszy dane nam było przytaszczyć ze sklepu olbrzymią matę taneczną, podpiąć do konsoli i rozpocząć szalony taniec, który w wielu hardcore'owych kręgach trwa do dziś. DDR wymagało od nas skakania po wskazanych przez program strzałkach, co przy najwyższych poziomach trudności było istną masakrą dla kończyn. Tajemnicą pozostanie dla mnie ścieżka dźwiękowa DDR. Kawałki, które znalazły się w grze, są skoczne, dynamiczne i zaaranżowane tak, że nie powstydziłaby się ich żadna dyskoteka dla nastolatek. Ale zaręczam, że im bardziej infantylnie i dyskotekowo brzmi utworek, tym lepiej nadaje się do tańczenia. DDR wraz z wydanym w 2002 roku sequelem **Dance Dance Revolution Konamix** to prawdziwy wyciskacz potu, a jednocześnie jedna z najbardziej wymagających fizycznie gier. Zabawa z DDR nie ma większego sensu bez tanecznej maty, ale na szczęście można ją zdobyć za niewielkie pieniądze w sklepach z grami lub na internetowych aukcjach. Przygodę z muzycznymi tytułami warto zacząć właśnie od DDR, do czego gorąco Was namawiam! Kto powiedział, że granie na konsoli powoduje wyłącznie obrastanie w tłuszcz?! ■ ■

Next-geny zdominowały numer, co odbiło się także na Neonie – w tym miesiącu, niestety, bardzo skromnie. Za to treściwie. Po artykule Samuraaia i Elpiego wyraźnie widać, jak cierpi dusza gracza z powodu fatalnego postrzegania gier przez media. Lju rozwija myśl o grach-serialach, Vandariel roztacza uroki „customizacji", zaś Grabarz... Zobaczycie. [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

ZŁE GRY – OSIEM GRZECHÓW NIEFRASOBLIWOŚCI

Chciałbym poruszyć temat już nieco sztampowy i wielokrotnie roztrząsany, jednak w dalszym ciągu niestety aktualny. Wątek ten jest poruszany w mediach dość często, co daje możliwość zobaczenia od czasu do czasu filmu dokumentalnego bądź programu publicystycznego, który związany jest z tą kwestią. Chodzi naturalnie o doskonale już wszystkim znaną „brutalność w grach komputerowych". Ja tym artykułem postaram się wskazać główne sposoby manipulacji, jakich dopuszczają się autorzy tego typu audycji/tekstów, aby do granic możliwości stworzyć z tematu ich badań „coś, co się sprzeda". Oto przed Wami swoista lista składająca się z 8 pozycji, które zazwyczaj składają się na stronniczy i nieobiektywny program bądź felieton poświęcony „złym" grom.

1. GRY SĄ DLA DZIECI

Powyższy wniosek z pewnością może nasunąć się przeciętnemu Kowalskiemu, który oglądając dany program przez niemal cały czas jego trwania słyszy o tym, że gry deprawują młode umysły itd. A to się niestety słyszy. Polacy mają to do siebie, że są narodem bardzo nietolerancyjnym, jeśli chodzi o zjawiska nowe i nie wpisane trwale w naszą kulturę. Dla tego też wielu podstarzałych dziennikarzy nie potrafi zrozumieć tego, iż gry już dobrych kilka lat temu przestały być produktem wyłącznie skierowanym do młodszego odbiorcy. A jakie są fakty? Według badań, średni wiek gracza na świecie już dawno przekroczył granicę 25 lat. Oznacza to nie mniej nie więcej to, że większość graczy już dawno przestała żyć na garnuszku u mamusi i nie potrzebuje obrońców moralności, którzy za wszelką cenę (protesty, petycje, ustawy) będą starali się uniemożliwić sprzedaż gier, które w jakimś stopniu mogą wpłynąć na cnotę grających. Zdaje się jednak, że większość redaktorów pracujących w mediach niezwiązanych z branżą okołogrową tego nie dostrzega, jak zresztą wielu innych rzeczy...

2. GRY POLEGAJĄ WYŁĄCZNIE NA ZABIJANIU

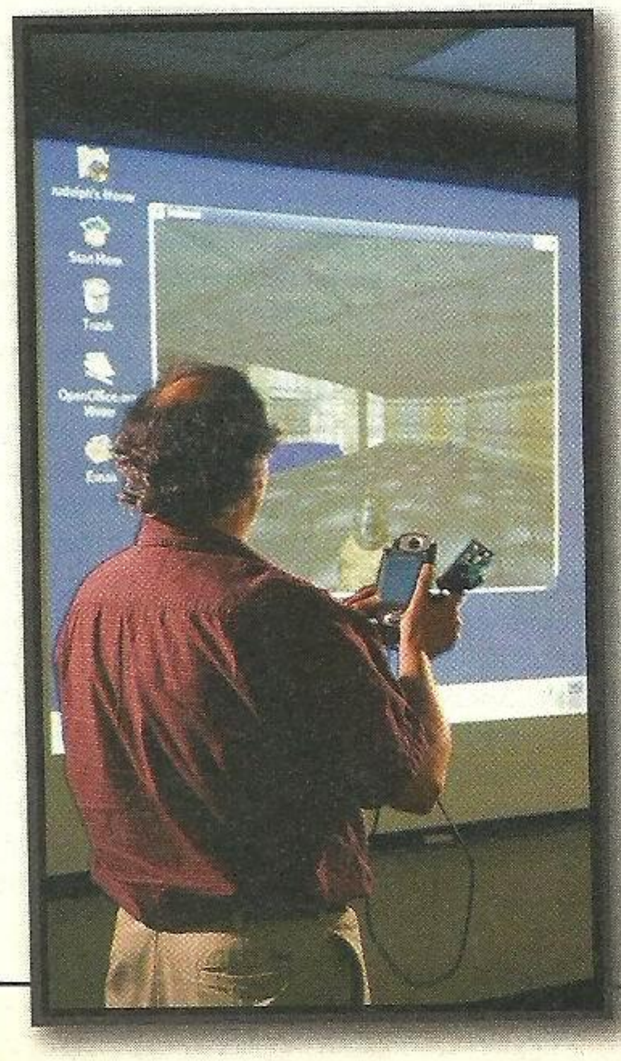
Zacznijmy od tego, że jeżeli pokazuje się grę komputerową na ekranie TV lub na łamach jakiegoś pisma w większości przypadków mówi się tylko o negatywnej stronie jej użytkowania. Dowiadujemy się o tym, iż gra polega tylko na zabijaniu, a jedyne przerwy to cut-scenki przepełnione seksem, wulgarnym słownictwem i przemocą. I wszystko pięknie do momentu, aż orientujemy się, jaka to gra. Koronny przykład to słynna już gra „Maciek w Kosmosie", która była aż tak brutalna, że wręcz nigdy nie powstała. Kilka miesięcy temu rozbroiła mnie również teza niejakiego Jana Pospieszalskiego, który usilnie twierdził w swym telewizyjnym talk-show, iż w The Sims celowo umieszczono opcje zabijania. Możemy podpalić sima przy użyciu kuchenki, utopić w basenie etc. Idąc takim tokiem myślenia należałoby zabronić dystrybucji noży, ponieważ można nimi kogoś zadźgać (sic!). Inny świetny przykład obiektywności reporterów niezwiązanych z branżą to Counter-Strike. Jest to gra, która przytaczana jest jako przykład najpopularniejszej sieciowej gry FPS. W sumie fajnie i prawdy w tym sporo. Dlaczego jednak na siłę próbuje się później udowodnić jej szkodliwość, sprowadzając ją wyłącznie do zabijania. Nie wspomina się o taktyce, o współpracy z zespołem, o tym, że nie jest to bezsensowna rzeźnia, a pojedynek dwóch grup: terrorystów i antyterrorystów. Nie mówi się nic o sensie i zasadach zabawy. Bo po co? Przecież najważniejsze jest pokazanie krwi. Najlepiej całego morza.

3. NAJPOPULARNIEJSZE SĄ GRY ARCYBRUTALNE

Kontynuując wątek rozpoczęty w akapicie wyżej, trzeba się przyczepić do kolejnej zakłamanej teorii: najlepiej sprzedają się gry brutalne. Oczywiście nie będę twierdzić, że gry przesiąknięte przemocą sprzedają się drastycznie kiepsko. Nie, tego powiedzieć nie można. Problem tkwi w tym, że znowu dziennikarzom atakującym gry brakuje rzetelności. Od lat rekordy sprzedaży biją kolejne części The Sims, swego czasu świetnie sprzedawała się seria Skoki Narciarskie. Na listach najlepiej sprzedających się pozycji od lat, bez przerwy znajdują się jakieś sportówki, gry wyścigowe. Doskonale sprzedają się również strategie. Oczywiście jednak nie wspomina się o tym. Najlepiej sprzedają się gry brutalne i koniec. Nic tylko pogratulować uczciwości wobec widza.

4. Z GIER AŻ KIPIĄ TREŚCI SATANISTYCZNE

Swego czasu natknąłem się na wypowiedź pewnego księdza, jakoby gra Beyond Good & Evil był grą, która przeciąga owieczki na stronę królestwa ciemności. Coś mi się zdaje, że ów duchowny gry pewnie na oczy nie widział, a jedynie tytuł się wypatrzyło na jakiejś witrynie sklepowej. Podobne zarzuty padały również wobec Diablo, która poza tytułem raczej nie zawiera nic, co mogłoby zachęcić kogoś do obcowania z diablem, czarnych mszy, ofiar z dziewic itp. Ale cóż, w państwie opanowanym przez kler i pseudo-katolickie partie obsesje dotyczą różnych kwestii, a jeżeli coś ociera się już o jakieś, nawet fikcyjne, bóstwa, to oj. Pamiętacie słynne na cały świat akcje amerykańskich pastorów z małych miejscowości, którzy palili na stosach książki o przygodach Harry'ego Pottera? U nas wygląda to podobnie, aczkolwiek nie tak efektownie, przynajmniej na razie. W każdym razie jak zwykle chodzi o rozgłos i sławę.



5. DYSTRYBUTORZY ODPOWIEDZIALNI ZA TO, IŻ DZIECI GRAJĄ W NIEODPOWIEDNIE GRY

Bezsprzecznie największym kłamstwem materiałów o „złych grach" jest próba zrzucenia odpowiedzialności za to, iż w brutalne gry grają nieletni na dystrybutorów. Przepraszam bardzo, ale czy to oni kupują daną grę dziecku, instalują mu ją na komputerze i zmuszają do grania? Poza tym na pudełkach są oznaczenia, wskazujące grupę docelową, więc nie widzę żadnej winy po ich stronie. Dystrybutorzy są czyści jak łza. Problem tkwi w niewiedzy rodziców i w tolerowaniu tzw. „sprzedaży spod lady", co, niestety, łączy się ze stereotypem wymienionym na miejscu 1. Jeżeli w ręce dziecka trafia nieodpowiednia gra, to jest to wina tylko i wyłącznie rodziców, którzy nawet nie starają się kontrolować tego, co robi ich pociecha. Wygodniej jest oskarżać niewinne firmy niż zwrócić uwagę na to, czym zajmuje się własne dziecko.

6. MŁODZIEŻOWY STYL PISM ZACHĘCA DO ZAKUPU ZŁYCH GIER

Kolejne, podobnie jak powyższe, twierdzenie, które jest pozbawione jakiegokolwiek sensu. Tutaj problemem znowu jest niewiedza. Myli się język młodzieżowy z językiem fachowym, używanym jedynie w przypadku danej społeczności, w tym akurat – graczy. Kto ma do czynienia z komputerem od dłuższego czasu doskonale zna wiele słów, które dla przeciętnego obywatela są zupełnie obce. Save, checkpoint, ping, fragi, ależ to coolowo brzmi, czyż nie?! Zastanawiające jest jednak to, że w telewizji publicznej możemy natknąć się na ludzi, którzy potrafią obrzucać tuzinem bzdetnych oszczerstw prasę o grach, nie dostrzegając równocześnie antysemickich treści pojawiających się w prasie wydawanej przez, podobno, katolickie ugrupowania polityczne. Ja wręcz uwielbiam takich dziennikarzy (ponownie na myśl nasuwa mi się pan P.).

7. STEREOTYP GRACZA

W telewizji przeciętny gracz to małolat grający w Carmageddona i chwalący się liczbą przejechanych pieszych przed kamerą. Tja, jasne, na pewno każdy młodociany gracz tylko marzy o tym, żeby jego rodzice zobaczyli w co gra i wynagrodzili jego zainteresowania odcięciem dostępu do kompa do odwołania. Jak można w ogóle coś takiego pokazać w telewizji? Dla mnie, osoby interesującej się grami od kilku lat, jest to żenujące, ale dla osób postronnych? Mamy do czynienia z manipulacją. Podobnie ma się sprawa z cytowaniem wypowiedzi graczy. Bardzo chętnie sięga się po pozytywne opinie na temat np. GTA3, ale już wielu złych zdań, które poleciały na rozmaitych forach internetowych pod adresem Manhunta czy Postala 2 już nie usłyszymy. Zepsułyby one tak pięknie i misternie utworzony obraz gracza, przyszłego mordercy.

8. GRY POZBAWIAJĄ CZŁOWIEKA UCZUĆ

Nie mogę podeprzeć się badaniami, ale z własnego doświadczenia jestem skłony stwierdzić, że gry nie doprowadziły mnie do tzw. „znieczulicy". Ponoć taki stan psychiczny, według wyników obserwacji chętnie cytowanych przez antygrowych redaktorów, występuje u każdego grającego, bez względu na wiek, już po kilkutygodniowych sesjach grania. Szczypta prawdy może w tym jest, jednak ja sam zupełnie inaczej odbieram śmierć na ekranie komputera, a inaczej chociażby wiadomość o barbarzyńskim morderstwie usłyszaną w TV. Jestem nawet skłonny powiedzieć, że w pewnym stopniu gry rozwinęły mnie, jeśli chodzi o zrozumienie odczuć, które towarzyszą np. walczącym żołnierzom. Dziecięce mrzonki odeszły. Zrozumiałem horror wojny, zacząłem rozumieć, dlaczego wielu walczących w Wietnamie czy Iraku nawet po długich latach nie jest w stanie opowiedzieć o zdarzeniach, w których brali udział. Zrozumiałem, że wojna to nie medale i honory. Ja jednak mimo wszystko dalej jestem tylko graczem. Zabijam na ekranie komputera, ale czyn ten pozbawiony jest wszelkich uczuć. Nie będę z tego powodu mieć wyrzutów sumienia, nie będę cierpiał na bezsenność. To wszystko jest pseudorealistyczną mrzonką, która znika w momencie wyjścia z gry. Przestaję być żołnierzem, zapominam o tym, co przed chwilą się działo. Co dzieje się natomiast, gdy widzę krótki materiał o jakimś przykrym zdarzeniu czy klęsce żywiołowej na ekranie telewizora? Przepełnia mnie współczucie, żal. Czy oznacza to, że coś jest ze mną nie tak? Wskazuje to, że po ośmiu latach grania stałem się bezdusznym psychopatą pozbawionym ludzkich odruchów?

Na koniec powiem od siebie tylko tyle, że nie staram się udowadniać, że gry nie mają żadnego wpływu na psychikę. Jednak w mediach bardzo mocno wyolbrzymia się ten fakt, dodatkowo nie zwracając uwagi na to, iż w większości przypadków gry skierowane są do osób dorosłych, o ukształtowanej psychice, a nie niczego nieświadomych milusińskich. Dziwi mnie również to, że nikt nie stara się pokazać tego, co jest piękne w grach, tego, co pozwala się rozwinąć. Widzimy tylko śmierć, juchę i poszatkowane ciała. Taka postawa przyczynia się tylko do tego, że w dalszym ciągu gry nie są traktowane jako zwykłe hobby, jak film czy książka. Utwierdza się tylko stary, już dawno zupełnie nieaktualny stereotyp.

Elpie ■ ■

CZYTELNICY NADESŁALI

GRY SERIALOWE

Istnieje pewien dziwny konkurs, który przyznaje nagrody imienia Darwina osobom, które swoją głupotą i bezmyślnością spowodowały własną albo czyjąś krzywdę lub śmierć. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nagradzane przypadki potrafią być naprawdę zabawne. Żeby nie być gołosłownym przytoczę przypadek angielskiego lekarza, który odkrył nową metodę leczenia biegunki. Metodę tą postanowił najpierw przetestować na sobie, a że polegała ona na wykonaniu lewatywy z cementu, uratowano go z trudem dzięki skomplikowanej operacji. Inny nieszczęśnik, japoński wynalazca, który bardzo bał się trzęsień ziemi skutkujących zalaniami Tokio, skonstruował kalesony bezpieczeństwa. Patent polegał na tym, że w momencie kontaktu z wodą kalesony w części intymnej miały napełnić się sprężonym powietrzem, które wyniosłoby człowieka na powierzchnię i uratowało od utonięcia. Jako że takiej powodzi człowiek nie przewidzi dokładnie, wynalazca nosił portki cały czas. Niestety, gdy wszedł w nich do zatłoczonego metra, mechanizm uruchomił się samoczynnie. Skutkiem było rozerwanie spodni i poranienie współpasażerów, którzy wylądowali w szpitalu.

Co można z tego wywnioskować? Pewnie wiele różnych ciekawych rzeczy, ale do mnie dotarły dwie. Pierwsza to taka, że człowiek naturalnie pragnie rzeczy niezwykłych i nowych (jak twórca panaceum na biegunkę). Druga natomiast to taka, że można stworzyć sobie iluzję, w której małe szczegóły wzięte z rzeczywistego świata przesłonią jego faktyczność.

Pewien żyjący w XIX wieku filozof o trudnym do wymówienia nazwisku Tocqueville powiedział: „Lękam się, że utwory poetów demokratycznych często będą pełne przesadnych i zawiłych obrazów, przeładowanych opisów, dziwacznych kompozycji i że za sprawą fantastycznych utworów, jakie wylęgną się w ich głowach będziemy niekiedy żałować rzeczywistego świata" Jeśli przyjąć, że mianem poezji określić można rzeczy, które dogłębnie nas poruszają i sprawiają, że twarda skorupa cynizmu, w który obrastamy, mięknie, to owo słowo pasuje także do niektórych gier.

Sztuka od wieków stara się dostarczać rozrywkę. Przynosić magię, te transcendentalne pierwiastki, które pozwalają nam się zatopić w nieznanym i ciekawym świecie. Biorąc pod uwagę jednak, że człowiek ma wciąż ochotę na więcej, sztuka szuka nowych form i kanałów, w których może się wyrażać. Niemniej jednak odważę się stwierdzić, że każdy, nawet najbardziej wiernie odzwierciedlający rzeczywistość, twór sztuki od rzeczywistości przede wszystkim odciąga. W dziedzinie elektronicznej rozrywki wciąż tworzone są gry obładowane (czy nawet przeładowane) fantastycznymi obrazami i dziwacznymi kompozycjami. Niech za przykład posłużą Final Fantasy, Sudeki czy nowy Doom. Ale z drugiej strony tworzy się Brothers in Arms, Battlefield II czy PES, które nawet przed własnym tytułem starają się wstawić słowo realizm.

Myślałem kiedyś, że te dwie grupy nie mają wiele wspólnego, że ludzie, którzy chcą grać w takie prawdziwe gry wojenne szukają skrajnego realizmu. Myślałem, że nie interesują ich kolorowe bajki w stylu Zeldy. Ale to nie do końca tak jest. Realistyczna jest zupa, w której żyjemy, nasi faktyczni znajomi, nasza szkoła, praca, rodzina. Strzelanie do Niemców w środowisku sprzed sześćdziesięciu lat takie nie jest. To też bajka, która przynosi nam to, czego nie mamy na co dzień, tę ukochaną fikcję, której tak mocno pragniemy. Chcę grać w nową Zeldę i chcę grać w Battlefielda i wierzę, że nie jestem w tym odosobniony.

Patrzyłem na rodzinę oglądającą polskie telenowele i krzywiłem się myśląc, że oglądają nudne i zwyczajne życie, które mają na co dzień, podczas gdy ja za pomocą gier przenoszę się w całkowicie różne światy. Nie brałem jednak pod uwagę faktu, że to „nudne i zwyczajne" życie przedstawiane w serialach, to dla mojej rodziny upragniona fikcja, którą mogą się delektować w oderwaniu od rzeczywistości. I to ona właśnie pomaga im się oderwać.

W świetle takiego stanu, można powiedzieć, że przepowiednia pana Tocqueville nie spełnia się do końca. Jest bez znaczenia czy to prawda, że mniej dziś powstaje Zeld niż gier z serii Medal of Honor, tak długo jak te ostatnie są chętnie kupowane. Wspomniane seriale też nie szczycą się zawiłymi, tęczowymi obrazami, a dominują w ramówkach stacji telewizyjnych. Jeśli ludzie chętnie wybierają fikcje przedstawiające alternatywne rzeczywistości, to właśnie pseudo-rzeczywistych produkcji powinniśmy się spodziewać na listach wydawniczych.

Przemysł rozrywki elektronicznej jest smarkaczem w porównaniu z przemysłem filmowym. W początkach kina dominowały projekty będące samodzielnymi filmami. Dziś dobrze widać ,jak bardzo opłaca się robić seriale. Biorąc pod uwagę fakt, że przemysł growy bardzo szybko dojrzewa, spodziewać się można nowego podejścia. Na pecetach od dawna znane są dodatkowe misje wydawane do dobrze sprzedanych gier. W przypadku konsol można zauważyć podobną praktykę stosowaną w przypadku Xboxa, gdzie za odpowiednią opłatą można ściągać z Live! takie dodatki do gier jak samochody do Project Gotham Racing, czy całe poziomy do Halo 2. Spoty reklamowe nowego Xboxa dostępne w internecie też informują o możliwości ściągania pełnoprawnych gier i dodatków. Jest to duża kasa dla twórców i nie widzę powodu, dla którego nie miałyby powstać w przyszłości, uwaga, gry serialowe.

Pomyślmy tylko – gra sprzedawana z kilkoma tylko poziomami i kawałkiem historii, reszta do ściągnięcia – co miesiąc jakiś epizod, albo co tydzień level. Scenariusz pisany na bieżąco z uwzględnieniem ocen z ankiet, tworzone poziomy też. Że praco i czasochłonne? A projekt Microsoftu udostępniający narzędzia do skrócenia czasu tworzenia gier? Całe biblioteki z których wybiera się algorytmy, tekstury, modele... Może nawet więcej. Czy to faktycznie jest nieprawdopodobne? Jeśli przyciągnąć ludzi do takiego growego serialu jak do Przyjaciół, porządnie zareklamować, stworzyć z takiej gry platformę spotkań z innymi graczami, czy to faktycznie nie jest realne? Jakikolwiek przemysł dąży przede wszystkim do robienia pieniędzy, a taka gra serial, to byłby struś znoszący wielkie złote jaja. W Neo+ zaś, w dziale news, czytać moglibyśmy: „Co zdarzy się w następnym odcinku".

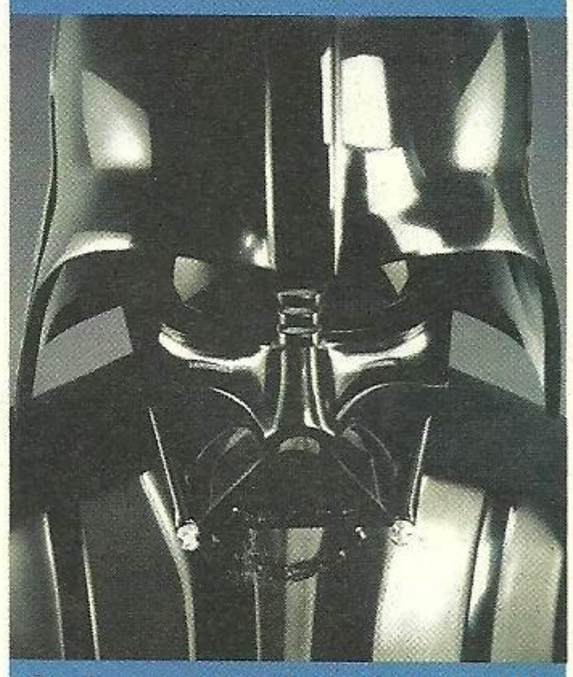
Oto moja wersja przyszłości growej rozrywki. I nie kłóci się ona z matrixowymi (lub neuromancerowymi jak kto woli) wizjami. Ostatecznie, raczej nikt na stałe przenosić się do świata gier za pomocą kabelka wystającego z głowy nie będzie. Jakoś trzeba zarobić na te kolejne odcinki, a praca pozostanie pracą, tak jak nauka nauką. Pragnienie czy zatracenie w iluzji natomiast, którego ilustracją był nieszczęsny japończyk-wynalazca, będzie jeszcze lepiej zaspokajane poprzez przyzwyczajenie do kolejnych odcinków gier. Nietrudno dziś spotkać w autobusie czy tramwaju panie, które operując nazwiskami i opisami zdarzeń plotkują nie o sąsiadce, ale o bohaterze serialowym. Dziś każdy gracz może się zaprzeć i przejść wybraną grę w dwa lub trzy wieczory, tak jak można przeczytać książkę w zadanym sobie tempie. Oznacza to także, że gracze nie dysponujący zbyt dużą ilością czasu, albo mający konkurencyjne zajęcia, tę samą grę przechodzić mogą miesiąc lub dłużej. Dodatkowo, często nie kupią oni kolejnej pozycji, wciąż przecież grając w obecną. Powoduje to straty finansowe producentów, którzy przecież mogliby sprzedać takiej osobie kolejną grę, gdyby tylko poprzednia była przez niego ukończona. W przypadku produkowania gry-serialu powstałaby dodatkowa motywacja, by jednak wyrwać tych kilka (dwie, trzy?) godzin na ukończenie kolejnego odcinka i zagłuszenie codziennych nerwów solidną porcją fikcji.

Napisałem o tworzeniu seriali growych wychodząc od pseudo-rzeczywistych gier pokroju Brothers in Arms, ale nic nie stoi na przeszkodzie tworzeniu seriali Final Fantasy (które, swoją drogą, już przez niektórych uważane jest za tasiemiec). Można pomyśleć, że w takim przypadku zawiłe utwory i skomplikowane kompozycje staną się podstawą do utrzymania ciągłości growego serialu. Ale czy w przypadku wymagających intensywnej i wciąż świeżej rozrywki graczy, takie skomplikowane kompozycje nie staną się także koniecznym fundamentem dla realistycznych gier? Czymś, co pozwoli się wtopić i utrzymać zainteresowanie wykreowanym światem. Jakkolwiek teraz dobrze jest wstać od konsoli i pobiegać za piłką czy przejść się po lesie, to po podłączeniu kabelkiem głowy do konsoli i włączeniu serialu, może wystarczyć tylko zmiana gry. A wtedy już niekoniecznie „będziemy żałować rzeczywistego świata"?

Cały czas to jednak my dzierżymy w rękach moc wyboru i póki możemy wybierać, zaspokajamy potrzebę prawdziwej różnorodności. Sposobów na zabawę jest nieskończenie wiele, a nie ma sensu się ograniczać. Widzę dzieciaki grające na podwórkach w piłkę i powołujące się na zagrywki z gier serii FIFA czy PES, kiedy zdyszane wracają z boiska do domów. Gry zawsze działały na moją wyobraźnię jak stymulator, podobnie jak na wyobraźnię kolegów. Z kilku prostych pikseli wziętych z ekranu monitora tworzyliśmy potem na podwórku całe przestrzenie, a w chwilach nudy i braku komputerów czy konsol rozważało się światy gier. Prócz formy, wiele się pewnie nie zmieni i zarówno my, jak i nasze dzieci, będziemy mówili o pograniu-przez-jakiś-czas, a nie wyjściu-z-gry-na-chwilę. Wiele osób w dalszym ciągu korzysta z tak prymitywnych form rozrywki jak komiks, film czy książka, mimo (a może właśnie dlatego) że nie angażują one tak bardzo jak konsole.

Lju ■ ■

KINO



Gwiezdne Wojny: Część III Zemsta Sithów

Na ostatnią odsłonę Gwiezdnych Wojen fani czekali prawie trzydzieści lat. Czekali pomimo tego, że od samego początku wiadome było, iż Anakin Skywalker musi zostać Darthem Vaderem, że kanclerz Palpatine zostanie Imperatorem, Republika upadnie, a Jedi zostaną wybici niemal do nogi. Chcieli po prostu zobaczyć, JAK się to stało. Problem w tym, że każdy z nich miał swoją własną wizję tych wydarzeń i, co oczywiste, zazwyczaj dużo mroczniejszą niż to, co mógł pokazać Lucas w filmie. Choćby z jednego tylko powodu – Gwiezdne Wojny jeszcze nigdy nie miały ograniczenia wiekowego (tak, nawet Imperium Kontratakuje!). I choć Zemsta Sithów jest tu wyjątkiem, to i tak film dozwolony jest od lat 13, więc siłą rzeczy scen krwawych rzezi w nim nie zobaczycie. Choć momentami będzie ostro. A czasami łza się w oku zakręci.

Jako zakończenie nowej trylogii i powiązanie jej ze starą, Zemsta Sithów spisuje się nieźle. Kilka wątków naprawdę fachowo poprowadzono, jak choćby samo kuszenie Anakina i powody, dla których przechodzi na Ciemną Stronę Mocy – w tym wypadku nie ma większego naciągania i nawet Hayden Christensen aktorsko wypada całkiem przekonywająco. Choć nie tak dobrze, jak Ian McDiarmid (Palpatine) w roli kusiciela. Jednak w kilku innych miejscach Lucas poszedł na skróty i, na przykład, sposób „rozwiązania kwestii Jedi" jest, przynajmniej dla mnie, marnotrawstwem nielichego potencjału fabularnego. I jeszcze patrząc okiem fana – film mi się podobał i jest najlepszą częścią nowej trylogii, w pewnych momentach dorównując starej. Chwilami.

Jednak Zemsta Sithów to nie tylko domknięcie kultowej historii i film dla fanów – to także film po prostu, a jako taki broni się średnio. Owszem, jest niebywale, niesamowicie efektowny – migają nam przed oczami szybko zmontowano sekwencje bitew, pojedynki na miecze świetlne też są niczego sobie. Jednak zabrakło w nim dobrego aktorstwa i świeżych dialogów, które nie byłyby kalkami tych ze starej trylogii. Po za tym wszyscy bohaterowie perorują, za to nikt nie rozmawia. Nawet bliskie sobie postacie wydają się być wiecznie skrępowane, a zażyłość pomiędzy Anakinem a Obi-Wanem (Ewan McGregor) ujawnia się tylko w momentach akcji – prywatnie zupełnie nie potrafią się wyluzować. Że o Padme (Natalie Portman) i mistrzu Windu (Samuel L. Jackson) nie wspomnę – ten ostatni cierpi chyba na zatwardzenie, bo ciągle taki spięty i nabzdyczony.

Lucas zrobił film dobry, ale nie wybitny – stał jednak przed beznadziejnie trudnym zadaniem – zrobić film, który dorówna legendzie, a na dokładkę zrobić go tak, żeby mimo wszystko potrafił zaskakiwać. Pierwsze się nie do końca udało, drugie, momentami i owszem, ale nie zawsze pozytywnie. Mimo wszystko – i tak trzeba go obejrzeć. O ile widziało się poprzednie – oglądanie Zemsty Sithów jako samodzielnego filmu mija się z celem.

Marcellus ■ ■

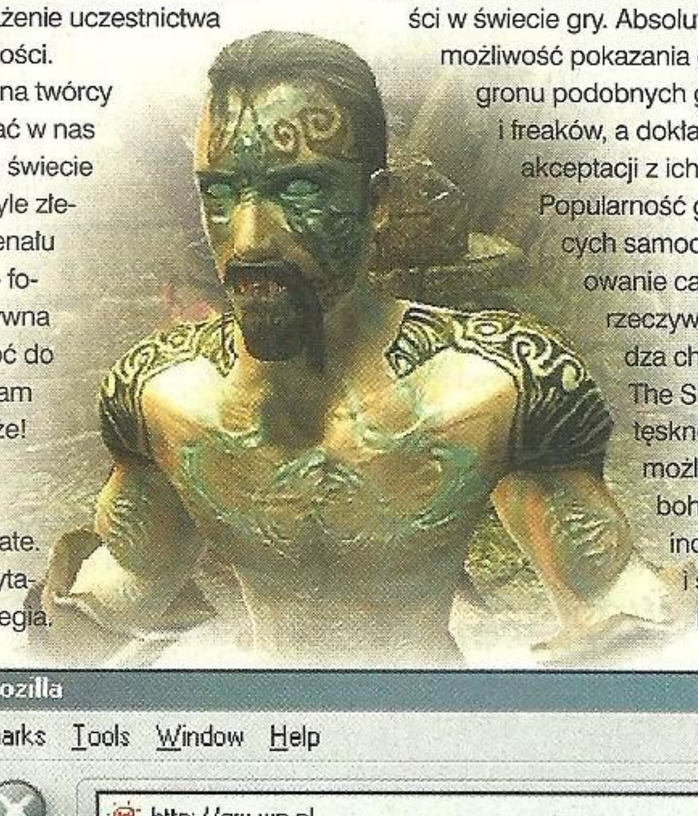
MYŚLĘ, WIĘC GRAM

Uroki customizacji, czyli na czym polega prawdziwa immersja

Żartuję. Taki potworek jak „customizacja" w słowniku języka polskiego oczywiście nie występuje, zaś co do immersji, to nie mam ostatecznej pewności, albowiem tenże słownik gdzieś mi się zapodział. Tak się jednak składa, że u większości graczy te dziwne słowa wywołać mogą jednoznaczne, sensowne skojarzenia – związane oczywiście z angielskimi „customization" (proces dostosowania czegoś do własnych wymagań), i „immersion" (stan „zanurzenia", włączenia się w coś – na przykład w świat gry video). Ot, socjolocja, srututucja, wilkołacja. Krótko i na temat: opowiem Wam jak bardzo raduję się obserwując ewolucję w dziedzinie videorozrywki – ewolucję związaną z czynnikami budującymi w graczach wrażenie uczestnictwa w wirtualnej rzeczywistości.

Myślę, że do niedawna twórcy gier starali się pobudzać w nas uczucie bycia w innym świecie za pomocą może nie tyle złego, co niepełnego arsenału środków. Oczywiście – fotorealistyczna, sugestywna grafika jest ważna, choć do fotorealizmu jeszcze nam daleko. Dźwięk? A jakże! Bez dobrego dźwięku i grafiki nie dałoby się grać nawet w Virtual Date. Hm... Co to za gra, spytacie? To taka stara strategia. Turowa. Anyway, grafika, dźwięk, spójność designu i wizji świata – wszystko to ma wpływ na radość płynącą z owego zanurzenia się w innej rzeczywistości. Ale wystarczy wziąć pod uwagę stare prawdy z podwórka antropologów i socjologów, by dorzucić do tego arcyważny element – jaka nie byłaby dana istotom ludzkim rzeczywistość, lubią one układać ją po swojemu, często na wzór jakiejś wyobrażonej, lubią się w niej zagospodarować.

Jak w grę video włączyć tę zasadę? Wystarczy dać graczowi do dyspozycji nie gotowe obiekty, ale klocki, z których będzie mógł coś sobie poukładać. Dobrze jest, gdy ma on zdolność łatwej identyfikacji wprowadzonego własnoręcznie elementu, świadomość jego istotności w świecie gry. Absolutna ekstaza, to możliwość pokazania go szerokiemu gronu podobnych graczowi geeków i freaków, a dokładniej – odczucie akceptacji z ich strony.



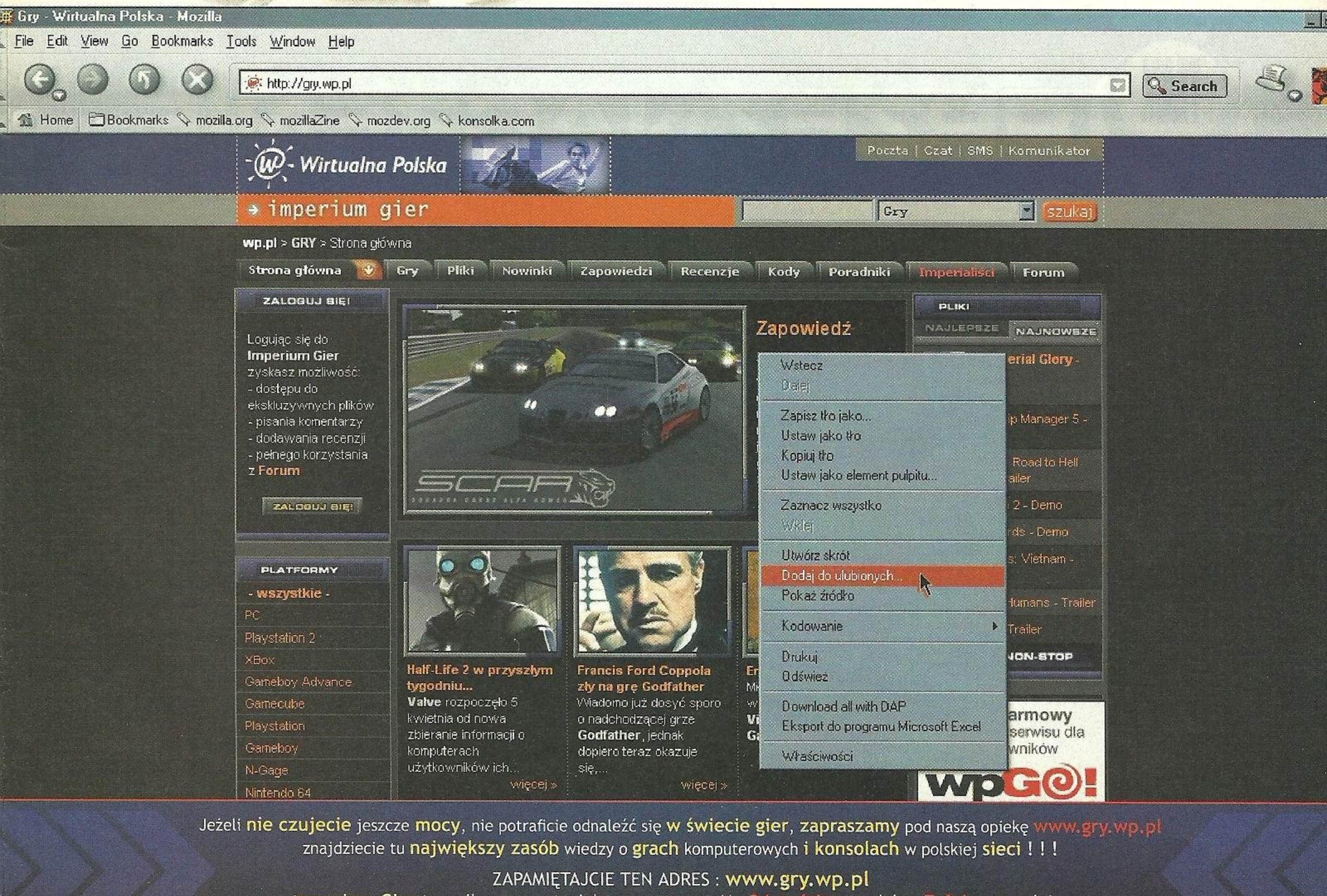
Popularność gier umożliwiających samodzielne konstruowanie całkiem złożonych rzeczywistości potwierdza choćby sukces The Sims. Problem tęsknoty grających do możliwości nadania bohaterowi cech indywidualnych i samodzielnego ich doboru zauważają zapewne twórcy wielu RPG, a ciekawe rozwiązania w tej dziedzinie wdrożyli choćby ojcowie Fable. Jak można przedłużyć żywotność gry umożliwiając... khm, customizację, pięknie pokazali majstrowie od Forza Motorsport.

Jesteśmy świadkami upowszechniania się w grach motywu wzbogacania przez graczy wirtualnej rzeczywistości o niestandardowe układy i elementy. Gracz, nazwijmy go Ziomuś (to od Ziemowita), coraz częściej tworzy. I są to także twory, dzięki którym wyindywidualizowuje się on, hehe, z rozentuzjazmowanego tłumu. Ziomuś ma stajla, jego wóz z Forzy jest w dechę, jest czymś, czym można się pochwalić, skomentować na szerokim forum, czymś co napawa serce radością i ochotą do ponownego zanurkowania w świecie videorozrywki. Ziomuś może zapomnieć o spodenkach z krokiem między kolanami, bo takie spodenki ma stu jego kumpli. A taki wóz w Forzy ma tylko on. I on go zrobił, „tymi rękami", tym padem. Zwróćcie uwagę, w jaką trąbkę dmucha obecnie Microsoft, w jakim kierunku zmierza coraz więcej produkcji. Wkrótce każdy, taki mały, taki duży, będzie mógł w ulubionej grze zmontować coś nowego i nie wstając od konsoli pochwalić się tym przed gronem przyjaciół, a nawet sprzedać własne dzieło, bądź wymienić się nim. Wiem, światy MMORPG-ów tętnią podobnym życiem, ale „paladyn poziomu 18, charyzma zylion i siedem – na sprzedaż" to nie jest przecież mainstream, to nisza w niszy.

Rewolucji chyba nie będzie; konsole i sieć, choć związane mariażem, jeszcze się wzajemnie obniuchują, jeszcze nie wszyscy developerzy kładą nacisk na możliwość obiegu wśród graczy samodzielnie stworzonej zawartości dodanej gier. Ale strasznie mi się te wszystkie pomysły podobają – jeśli nawet nie od strony sieciowej wymiany moich tworów celem zdobycia uznania i rispektu ze strony

Ziomuś ma stajla, jego wóz z Forzy jest w dechę, jest czymś, czym można się pochwalić, skomentować na szerokim forum, czymś co napawa serce radością i ochotą do ponownego zanurkowania w świecie videorozrywki. Ziomuś może zapomnieć o spodenkach z krokiem między kolanami, bo takie spodenki ma stu jego kumpli. A taki wóz w Forzy ma tylko on.

ziomali, to na pewno od strony możliwości radosnego wzbogacania świata gry o własne, zwariowane pomysły. Jeśli w Fable 2 będę miał możliwość wybudowania domku według swojego widzimisię, zasadzenia przed nim drzewka i wyrzezania na nim kozikiem „Vanda wuz here" będę przeszczęśliwy. No dobra – jeśli dojdzie do tego możliwość zaproszenia do owego domku koleżanki z drugiego końca świata via Xbox Live, będzie jeszcze fajniej. Człowiek, tak sobie myślę, jest zawsze po trosze artystą i kreatorem, do tego – próżnym. ■ ■



OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O tym dlaczego nie podobają się nam recenzje

Po czym poznać recenzenta? Po tym, że pisze recenzje, oczywiście.
Ta wstrząsająca prawda nie jest jednak dla wszystkich taka pewna. Dla czytelników w oczywisty sposób, a, co ciekawsze, dla recenzentów także. Jest jasnym, że robienie przez długi czas tego samego jest z lekka nudnawe. Ileż razy można na przykład przesadzać kwiatki, czy zmywać podłogę? Za pierwszym razem jest to przygoda, potem wchodzimy w posiadanie przedmiotów ułatwiających sprzątanie/przesadzanie i znowu mamy nieco zapału. Ale i to z czasem się nudzi. A z recenzjami? Ile razy można pisać o grafice, o dźwięku, o grywalności, o scenariuszu? Ile razy z tym samym układem? A co jeśli jeszcze wcześniej robiło się zapowiedź danego tytułu? No, to już zakrawa na tragedię.

Stąd też, kiedy tylko trafi się jakiś słabszy tytuł, który można zjechać, recenzenci rozwijają skrzydła. Wiadomo już, że nikt tej zabawki świadomie nie kupi, więc można sobie pojechać. I bawimy się w recenzjach wątłych tytułów: w rozmowy, pisanie recenzji-dialogu, opowiadania z perspektywy głównego bohatera, dywagacje myślowe twórców, wtłaczając im do głowy rozważania godne szympansa, ku uciesze gawiedzi.

Faktycznie można. Bo i czytelnik – zauważmy – też się nudzi podobnym układem recenzji. Chciałby jakoś inaczej, jakoś rozrywkowo, ciekawiej. Ilekroć więc w „dużej recenzji" od tego schematu się odejdzie i zbierze kilka głasków w poczcie, czy na forum, korci, żeby posunąć się dalej. Wiem o tym, bo sam pisałem takie rzeczy. Recenzje będące opowiadaniem recenzenta o tym, jak spotkał się z bohaterem gry, recenzje będące dialogiem między dwiema grami, recenzje o doznaniach metafizycznych.

Rzecz w tym, iż mam świadomość, że to wcale nie był taki dobry pomysł. Nic to, że korci – recenzent jednak, muszę Was zmartwić, powinien się trzymać pewnego schematu. Recenzje mają przekonywać ludzi lub odwodzić ich od zakupu gry. Albo inaczej: mają zdawać relację z obcowania z produktem. Taka relacja musi dotyczyć rzeczy, których nie widać na obrazkach, ponieważ recenzja ma funkcję informacyjną (i opiniotwórczą). Ilekroć więc w recenzji napiszę o tym, że gra mi się podobała, mam obowiązek napisać dlaczego. To zaś po to, by każdy, kto recenzję czyta mógł się do produktu ustosunkować. I oto docieramy do sedna.

Recenzja poprawna jest wtedy, kiedy daje możliwość ustosunkowania się do produktu na dwóch poziomach: emocjonalnym i racjonalnym. Stąd też w każdej recenzji powinny się znajdować elementy jednego i drugiego rodzaju. Dla przykładu: „Oglądanie tych wyścigów zrywa głowę przy samej ziemi i po prostu jest sycące na maksa!". Oczywiście nic na temat gry nie wiadomo, ale widać, że jest niezła i do części osób to przemawia. Do innych przemawia natomiast: „Ponad sto tras i czterdzieści samochodów. Trzysta godzin rozgrywki, przy czym można grać także w dwie osoby. Każdy z samochodów składa się z dwudziestu milionów polygonów". Tu też wiadomo, co o grze sądzić.

Żeby było zabawniej większość czytelników (tak, jak większość ludzi) woli argumenty emocjonalne, ale znaczna część populacji bazuje jednak na racjonalnych informacjach. Stąd też, rezygnując z któregoś typu informacji w recenzji, rezygnujemy także z aprobaty danego typu czytelnika. Proste.

Mało tego. Jeśli gra nas nie interesuje, bo na przykład nie lubimy wyścigów, wolelibyśmy, żeby była napisana z jajkiem, ciekawie, z wybrykiem jakimś słownym. Z kolei jeśli interesujemy się grą, bardzo chcemy poznać fakty jej dotyczące. I znów katastrofa! Staje się chyba powoli jasne dlaczego nie da się zadowolić każdego z czytelników. Część zawsze powie, że gra jest fajnie zrecenzowana, a część, że źle (zakładam, że język recenzji jest przynajmniej poprawny). Żeby zminimalizować ten dylemat można jednak pisać recenzje według starego schematu. Starego, ale najlepszego, bo trafiającego w równej mierze do wszystkich. Oprócz tego trzeba też pisać dobrze, a do tego trzeba mieć poukładane w głowie. Często pewnie łapiecie recenzentów na słabszych tekstach. Oto kilka podstawowych błędów:
„tekst mnie pokonał" – gra oceniona jest na 7, a recenzent zafiksował się na wpadkach i z recenzji wynika, że tytuł powinien dostać maks 4 (powód: brak planu tekstu, jak miał zacząć pisać o plusach skończyło mu się miejsce)
„o czym tu pisać" – dywagacje o milionie rzeczy niezwiązanych z grą, głównie po to, by za wszelką cenę znaleźć się bliżej końca tekstu (powód: za krótki czas spędzony z tytułem)
„pewnego razu, młody recenzent, czyli ja" – recenzja w formie opowiadania, dialogu, foto-story, pamiętnika, listu, itp. (powód: uznanie, że normalne recenzje, to ja umiem pisać, albo olśnienie, że mam pomysł i muszę go zrealizować).
„ale normalnie rewelacja!" – peany nad tytułem od początku do końca, zupełnie nie wiadomo o czym jest gra (powód: za krótki czas gry, brak dystansu do tytułu).
„i wtedy ludzik idzie w prawo, a potem do niego strzelają i je apteczkę" – relacja z tego, co się dzieje w grze bez żadnego podsumowania i komentarza (powód: nabijanie znaków, brak planu i pomysłu na recenzję).

Recenzje mają przekonywać ludzi lub odwodzić ich od zakupu gry. Albo inaczej: mają zdawać relację z obcowania z produktem. Taka relacja musi dotyczyć rzeczy, których nie widać na obrazkach, ponieważ recenzja ma funkcję informacyjną (i opiniotwórczą).

Mógłbym tak jeszcze długo, ale na dziś dam spokój. Następnym razem (jeśli nie zapomnę) spróbuję napisać o kilku mniej i bardziej grzesznych trikach stosowanych podczas pisania recenzji. Wiemy już bowiem, że recenzja jest recenzją, kiedy wymogi recenzji spełnia. W innym wypadku jest tylko wypłodem recenzenta – niespełnionego pisarza. Recenzja ma określony efekt wywołać u czytelnika i określoną wiedzę mu dać. Za miesiąc więc pogadamy o tym jak te efekty sprytnie nasi recenzenci wywołują, czym znowu narazimy się kolegom z branży. ■ ■

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Shadow of Rome – PS2

Art Gallery: zdobądź brązowe rangi we wszystkich turniejach na poziomie Normal
Strój kameleona: wykup wszystkie towary od sprzedawców na bazarach
Ognisty rydwan: zdobądź złoto we wszystkich turniejach gladiatorów
Zbroja Fortusa Rexa (złota): zgromadź łącznie 300,000 salvosów
Kostium Goryla dla Agrypy: ukończ grę na dowolnym poziomie trudności
Minigra Great Escape: zalicz wszystkie turnieje na złoto
Niewidzialni przeciwnicy: zdobądź brąz w turniejach na poziomie Extreme. Przeciwnicy będą niewidzialni, kiedy wybierzesz opcję ON.
Arena Labirynth: zdobądź srebro w turniejach na poziomie Normal
Cebulowy łeb: kup przynajmniej pięć rzeczy na bazarach
Szata Pansy: kup 10 przedmiotów na bazarach
Przebity łeb: kup przynajmniej 20 towarów na bazarach
Survival Mode: zdobądź srebro w turniejach na Normalu
Talon Aegis: zgromadź łącznie 800,000 salvosów
Minigra Ugly Duck Fling: łyknij brąz we wszystkich turniejach na poziomie Hard
Pasek energii przeciwników: zdobądź brąz na poziomie Extreme we wszystkich turniejach.

Psychonauts – Xbox

Aby ułatwić sobie grę i otrzymać:
9999 żyć – wciśnij: lewy analog, biały, biały, B, A, prawy analog.
9999 strzałów – wduś: A, prawy analog, prawy analog, biały, Y, X.
Wszystkie moce – wstukaj: B, B, Y, biały, lewy analog, Y
Wszystkie moce na maxa: B, B, Y, biały, lewy analog, Y.
Wszystkie rzeczy: prawy analog, B, biały, biały, lewy analog, Y.
Nieśmiertelność: B, biały, B, B, Y, czarny

MC3 DUB Edition – Xbox, PS2

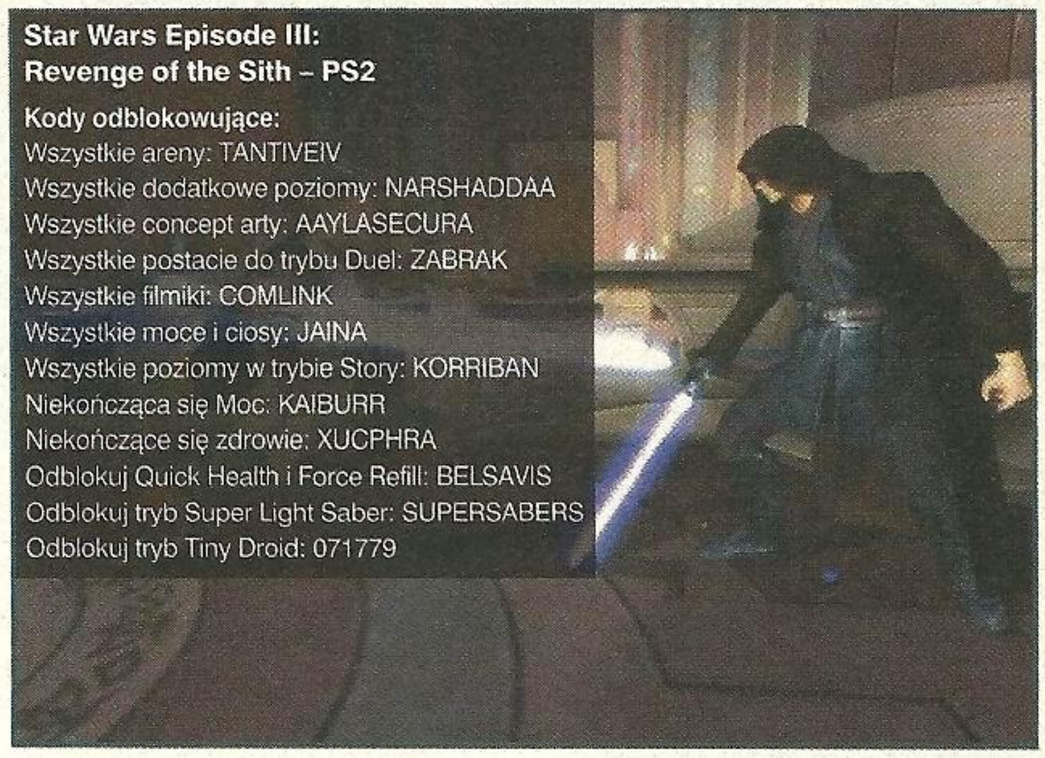
Porcja dodatkowych cheatów:
Więcej kasy w karierze: wpisz KUBMIR
Wszystkie miasta w Arcade Mode: wpisz ROADTRIP
Specjał o nazwie Agro: wpisz DEFNS
Króliczy łeb: wstukaj GETHEADL
Chromowy łeb: wklep HAVEYOU-SEENTHISBOY
Szybcy przechodnie: wklep UR-BANSPRAWL
Płonąca głowa: wpisz TRYTHISATHOME
Większa masa pojazdu: wpisz HYPE-RARGO
Zero zniszczeń: klepiesz ONTHEROAD
Dyniasty łeb: wpisz GETHEADJK
Specjał o nazwie Roar: pisz RJNR
Głowa bałwana: wpisz GETHEADM
Żółty uśmiechnięty łeb: GETHEADJ
Specjał o nazwie Zone: pisz ALLIN

Jade Empire – Xbox

Nowa technika
Przebij się przez walki w Imperial Arena bez straty energii, a Sweet Poison Lyn ofiaruje Ci w nagrodę nowy styl.

Technika Crimson Tears
Podczas walk w Imperial Arena przyjdzie moment, w którym Cho złoży Ci propozycję otrucia Crimson Khany. Oczywiście odmawiasz, a następnie odnajdujesz ją na terenie budynku i o wszystkim powiadamiasz. Po wygranej walce na arenie, panienka nauczy Cię stylu Crimson Tears, gdzie w ruch idą podwójne miecze.

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith – PS2



Kody odblokowujące:
Wszystkie areny: TANTIVEIV
Wszystkie dodatkowe poziomy: NARSHADDAA
Wszystkie concept arty: AAYLASECURA
Wszystkie postacie do trybu Duel: ZABRAK
Wszystkie filmiki: COMLINK
Wszystkie moce i ciosy: JAINA
Wszystkie poziomy w trybie Story: KORRIBAN
Niekończąca się Moc: KAIBURR
Niekończące się zdrowie: XUCPHRA
Odblokuj Quick Health i Force Refill: BELSAVIS
Odblokuj tryb Super Light Saber: SUPERSABERS
Odblokuj tryb Tiny Droid: 071779

Więcej minigier
Zagadaj do Lorda Gao w Imperial City, który stoi nieopodal twojej drużyny. Zaproponuje Ci quest, w którym główną nagrodą będą nowe części do Dragonfly. Jeśli go ukończysz, odblokuje się więcej minigier dostępnych z poziomu menu.

Nowy ekran tytułowy
Ukończ grę lub przynajmniej dostań się do miejsca, gdzie gra dokonuje auto-save przed walką z ostatnim bossem. Tytułowy ekran pokazywał będzie odtąd lokację Dirge. Aby nie oglądać Dirge wystarczy skasować auto-save.

Eksplodujący hazardzista
Jeśli wygrasz 20 razy pod rząd z hazardzistą w Imperial Arena, facet eksploduje!

Nieskończone zdrowie, chi i focus
Jeśli którakolwiek z powyższych wartości wyczerpie się, natychmiast wbijaj się w menu z amuletem smoka, wymontuj z niego wszystkie gemy i załaduj po raz drugi. Paski energii zwiększą się o bonusową wielkość, jaką oferują te świecidełka. Ten hint jest bardzo użyteczny w miejscach, gdzie brakuje fontann z energią.

Area 51 – PS2

Avatar obcego w trybie multiplayer
Przejdź grę na poziomie Hard, a w trybie multiplayer dostępna będzie ikonka obcego do umieszczenia, jako avatarek.

Dopakowany Alien Grenade
Na levelu Life or Death, w miejscu gdzie Cole rozpoczyna swoją przygodę, przy jednej z wind leży martwy żołnierz, a przy nim mały klucz. Kiedy zabierzesz już wytrych staraj się otwierać wszystkie napotkane szafki na tym poziomie. Jedna z nich zawiera dopałkę do granatnika obcych. Od tej pory pociski lokują się na przeciwnikach.

Nieśmiertelność
Zatrzymaj grę i wpisz: X, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kółko, X

Shotgun
Zatrzymaj grę, a następnie wklep – Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Lewo, R1
Haunting Ground – PS2

Haunting Ground – PS2

Tańczący Golem
Pod koniec drugiego rozdziału, kiedy ściga Cię pokojówka, wbiegniesz do pokoju gdzie znajduje się Golem, grobowiec i maszyna do metalowych plakietek. Wyrzeźb etykietę podpisaną jako SALTATIO i włóż ją do golema, a przez najbliższych 10 sekund potworek odstawiał będzie taneczną sekwencję.

Predator: CJ – PS2, Xbox

Bonusowe kostiumy:
Jungle Hunter – zabij irlandzkiego bossa podczas misji Midsummernight's Massacre
Dark Blade Clan – podczas misji Extinction zignoruj pierwszą partię przeciwników, a następnie ubij pierwszego napotkanego człowieka.
Alien Hunter – w trakcie misji A Night To Remember, zabij wszystkich snajperów.
City Hunter – zabij 50 obcych podczas misji Bug Hunt
Bad Blood – w trakcie misji The New Flesh rozwal wielki komputer na początku poziomu.
Rytualna zbroja – rozwal wszystkie ciężarówki podczas pogoni za El Hongo. Jedna stoi przy billboardzie, w miejscu, gdzie rozpoczynasz misję, druga jest na parkingu samochodowym, a trzecia – na południowo wschodnim krańcu mapy.

Fifa Street – Xbox

Wszystkie stroje – w głównym menu gry przytrzymaj lewy trigger i Y, a następnie wduś Prawo, Prawo, Lewo, Góra, Góra, Góra, Dół i Lewo. Kiedy wejdziesz do „Create Player", wszystkie ubrania będą dostępne od ręki.

Mali zawodnicy – w menu głównym przytrzymaj lewy trigger i Y, a potem wklep Góra, Lewo, Dół, Dół, Prawo, Dół, Góra, Lewo.

Normalni zawodnicy – trzymając lewy spust i Y w głównym menu, wpisz Prawo, Prawo, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo.

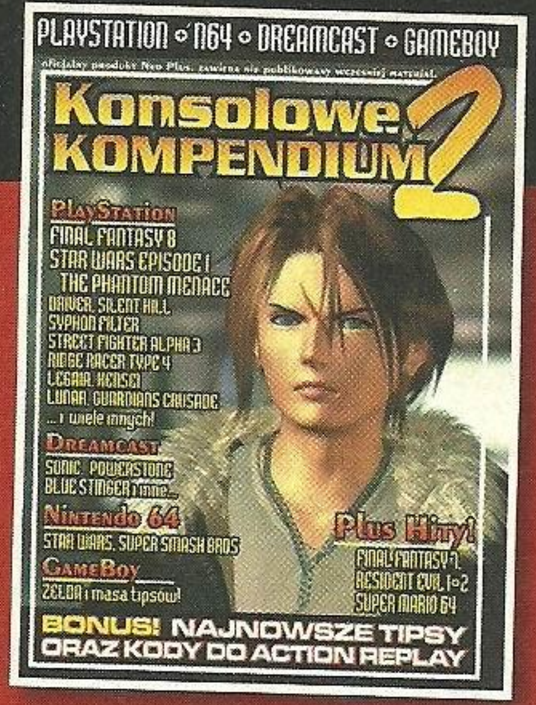
Forza Motorsport – Xbox

Nieskończona flota
W trybie kariery kup od dealera Volksvagena Jettę GLX VR6. Przejdź do garażu i wybierz opcję Buy Upgrades. Wejdź do opcji Engine and Power i kup wszystkie możliwe dodatki oprócz Engine Swap (z podsekcjami, czyli bez turbo itp.) Kiedy wykupisz już wszystkie usprawnienia, będziesz mógł zainwestować w kolejny silnik dostępny w opcji Engine Swap (2500 Cr). Kup go i... wstaw z powrotem stary silnik, a nowy, świeżo zakupiony, możesz sprzedaż teraz za 44092 Cr. Możesz ten trik powtarzać w nieskończoność.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

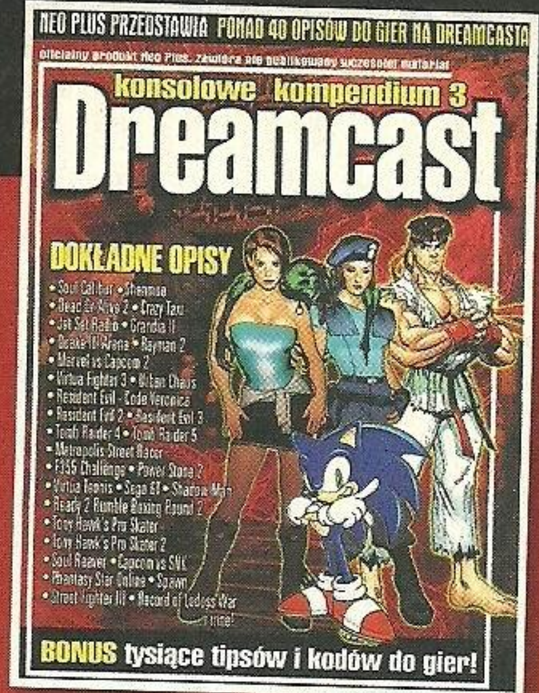
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

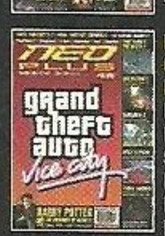
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

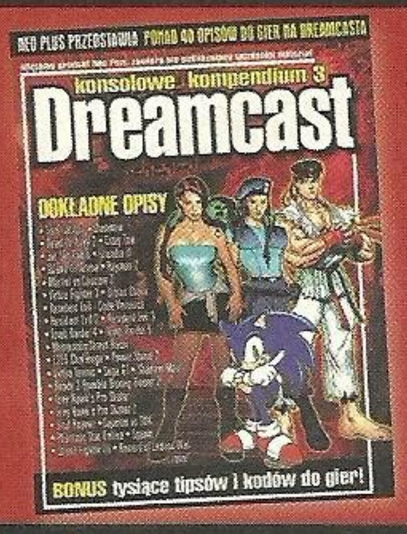
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników u imadła Gulasha

WSZYSTKO W PORZĄDKU

Witam

Już tyle lat (podkreślam – lat) zbieram się z napisaniem do Neo Plus, a jakoś nigdy mi się nie udaje, heh. Jestem z wami od początku, kurde nie, skłamałbym, od 3 numeru, pierwszy i drugi zamówiłem sobie w archiwaliach. No to jestem z wami od prawie samego początku i z jedną małą przerwą, bo jakimś cudem przeoczyłem 50 nr Neo Plus, ale to się da łatwo naprawić. Widziałem, jak w waszym piśmie zmieniają się ludzie, gry, konsole, szata graficzna (nawiasem mówiąc, obecna jest świetna), a w tym czasie i ja się zmieniałem, można powiedzieć, że dorastałem czytając N+ (to dlatego coś ze mną nie tak).

Już niestety nie gram tyle, głównie z braku czasu (praca, studia, dziewczyna), ale też z braku konsoli „obecnej" generacji. Posiadałem kiedyś PS2, ale musiałem się go pozbyć, delikatnie to ujmując, no a N64, które leży u mnie w szafie to staruszka. Mimo że ta konsola przysporzyła mi wiele radości, to już jest zapomniana, a i tak N+ czytam od deski do deski.

Czuję sentyment do Nintendo i zamierzam kupić Cube'a, mimo że wkrótce na rynek wejdą nowe konsole, no ale na blaszaku nie da się grać (uwierzcie – próbowałem, hehe). Chociaż znalazło się kilka dość dobrych gier, no ale w końcu to gry się liczą, a nie systemy, prawda? No dobrze, po co ja to w ogóle wszystko piszę. W każdym razie, oby tak dalej chłopaki, jeszcze trochę i będę odbierał setny numer N+ i oby ich było wiele, wiele więcej. Ja w każdym razie będę z wami (zawiało teraz spoufalaniem się).

Co do małego konkursu, to Ci dwaj panowie na zdjęciu to Corey Haim i Corey Feldman, świetnie razem zagrali w filmie „Prawo Jazdy". Pozdrawiam.

Robert

List Roberta spodobał mi się bo jest fajny, szczery, otwarty i bezproblemowy. A niedługo wakacje, więc... Te słowa kieruję zarówno do Roberta, jak i Was wszystkich: dzięki za miłe i ciepłe słowa i za to, że jesteście z nami. Dzięki też za uwagi krytyczne, które pozwalają nam doskonalić się w tworzeniu magazynu. Po prostu dziękujemy.

DREAMA KUPIĘ

Dzień dobry drogi Bananie

Chciałem się zapytać czy Ty, lub któryś z redaktorów nie chciałby odsprzedać (za rozsądną cenę) swojego Dreamcasta z kilkoma grami i jakimś podstawowym osprzętem. Bardzo prosiłbym o poważne potraktowanie tego listu i w miarę możliwości szybką odpowiedź. Z góry dziękuję i serdecznie pozdrawiam całą redakcje Neo+.

Jasiek

Gulash z tej strony, miło mi. Drogi Jaśku, odpowiedź niestety brzmi „nie", z prostego powodu – jesteśmy hobbystami, kolekcjonerami, zbieramy wszystko związane z grami video, nie rozstajemy się ze sprzętem, który według nas ma duszę, dostarczył nam setek godzin rozrywki, jest kultowy. Jako magazyn o grach nie zajmujemy się także sprzedażą gier i konsol – moim zdaniem kolidowałoby to trochę z etyką zawodu.

NOC Z DZIEWCZYNĄ I BONGOSAMI

Witam wszystkich redaktorów miesięcznika Neo Plus.

Witam serdecznie w imieniu swoim, wszystkich redaktorów (czy też „redaktów", jak napisałeś w oryginale) oraz czytelników.

Na początku chciałbym zaznaczyć, że jestem chory psychicznie (tak, to prawda, nie robię sobie z was jaj), więc list będzie pisany językiem trochę dla Was dziwnym, czyli o bzdetach nie związanych z tematem czy innych rzeczach. Tyle o sprawach organizacyjnych.

Dowody, dowody. Pokaż papiery. Ja z kolei mogę napisać, że wyciskam 200 na klatę, albo mam 195 cm wzrostu, albo mam 50 cm... w bicepsie.

Lubię uznawać się za człowieka oczytanego, opanowanego i mądrego, chociaż mam dopiero 16 lat i kilka siwych włosów na łbie, hehe.

I bardzo dobrze, trzeba mieć o sobie dobre mniemanie. Odpowiednie dowartościowanie się to połowa sukcesu. Należy też jednak uważać, by nie wpaść w samozachwyt. Codziennie powtarzam to ostatnie zdanie Bananowi i proszę, jaki z niego skromny młodzieniec.

Jeśli chodzi o konsole, to nie mam żadnego next-gena (chyba że Dreamcast to next-gen), a jedynie PlayStation i rzeczonego Dreamcasta. Ale, ale! To jeszcze nie koniec. Mam jeszcze jeden skarb (maj priszisss – cyt.Gollum) a jest nim moja ukochana dziewczyna Martyna (ale się zrymowało), która, podobnie jak ja, jest maniaczką Władcy Pierścieni i grania na wszelkich możliwych platformach (oprócz PC ofkoz). Owa Martyna posiada GameCube'a oraz Donkey Kongę i dwa zestawy bębnów. Tak więc, kiedy u niej nocuję, wtedy nawalamy w bongosy aż ręce pieką...

No tutaj przyznam, że deczko mnie zaskoczyłeś. Jest sporo innych rzeczy, które moglibyście robić razem w nocy. Na przykład oglądać do rana tanie horrory, uczyć się wspólnie do klasówek/zaliczeń, wlać do wanny 100 litrów szampana... Choć z tym ostatnim może przesadziłem. Walenie w bongosy w sumie też jest super, ale ja bym robił to w dzień.

Poza tym kocham grać. Granie jest całym moim życiem i nie wiem, co bym robił, gdyby nie było konsol.

O, tu akurat mamy spore pole do popisu. Może byłbyś wzorowym uczniem przynoszącym do domu świadectwo z czerwonym paskiem? Może w wieku 10 lat zacząłbyś uprawiać wyczynowo jakiś sport, a teraz szykowałbyś się właśnie do eliminacji na Olimpiadę? W sumie każdy z nas chyba się nad tym kiedyś zastanawiał. Ja najczęściej myślałem o tym wtedy, kiedy pan dyrektor w mojej pierwszej szkole średniej poprosił mnie stosownym pismem, żebym więcej się nie pojawiał w jej murach. Zupełnie nie chciał słuchać moich wyjaśnień i argumentów, że powodem ponad 300 opuszczonych i nieusprawiedliwionych godzin w semestrze była chęć wymasterowania QuakeWorld. Cóż, na jednej szkole świat się nie kończy, hehe. Co pokazały dwie następne. Ale, do rzeczy.

Jak już wiecie, mam tylko PSX'a (bo DC zepsuty) ale to mi starczy aż nadto. Moją ulubioną grą jest Resident Evil 3 (Nemesis, we love you) ale kocham także dziesiątki innych gier (GT2;THPS;FF9). Ech, łezka się w oku kręci...

Do dzisiaj jeszcze nie zagrałem w takie hiciory jak Silent Hill czy MGS. Ale wszystko się nadrobi, spokojnie...

Mała sugestia – pospiesz się. Właśnie zapowiedzieli MGS4, a i Silent Hill 5 też na bank powstanie. Granie w MGS1 przy obecnym na rynku MGS3 nie spowoduje już takiej radochy, jak kiedyś.

Na GCN gram tylko w DK, bo na RE4 nie mam floty i raczej na razie sobie w to nie zagram, bo w Raccon Szczecin Hill City (w Szczecinie znaczy się...) GCN jest chyba tylko u Martyny, w Empikach i w Mediamarkcie (ale do Mediamarktu nie chodzę, bo to nie dla idiotów, hehe) więc nie ma się z kim wymienić.

Kombinuj, warto zapoznać się z RE4. Dla mnie to tegoroczny numer dwa, zaraz po God of War. Cicho tam – powtarzam: dla mnie.

Mam do Was kilka pytań, ale to na końcu. Jeśli chodzi o next-geny, to może w wakacje będę miał PS Two (3majcie kciuki). Strasznie podoba mi się PSP, ale reakcja matki będzie z gatunku: (bez cenzury) „pop... cię? 1850 zł za takie małe coś". Tak więc szanse na PSP są nikłe. Teraz pytania:

1. Ile części RE wyszło na GCN (łącznie z odświeżonymi)?

Zdaje się, że wszystkie wartościowe. RE1 (odświeżony), RE2, RE3, RE Code Veronica, RE0 i RE4.

2. Co to jest Gizmondo od Tiger Telematics?

Gizmondo to... W zasadzie ciężko określić to coś, ponieważ wydawca urządzenia nie potrafi się zdecydować. Raz nazywane jest przenośną konsolą do gier z funkcjami PDA, innym razem – PDA z możliwościami konsoli do gier. W dużym skrócie jest to: fajna, mała maszynka zdolna odpalać muzykę, filmy i obrazki z kart pamięci, a także gry. Tylko, że nie ma gier, w które chcielibyśmy zagrać. Szerzej o Gizmondo napiszemy w jednym z kolejnych numerów, bo zdaje się, że przynajmniej kilka osób wyraziło zainteresowanie tą maszyną jako platformą do grania. Z mojego punktu widzenia – zupełnie bezpodstawnie.

3. Czy ktoś z Was ma do opchnięcia Nintendo64?

Nie, z powodów identycznych do tych, które podałem w odpowiedzi na list Jaśka. Jeśli poszukasz, to na aukcjach trafisz N64 poniżej 50 złotych.

4.Czy nie sądzicie, że Ashley z RE4 jest podobna do M. Wojciechowskiej?

Jeśli już, to powiedziałbym, że M. Wojciechowska jest podobna do Ashley. Ale jak dla mnie to niespecjalnie.

Gizmondo: całkiem fajna maszynka, ale praktycznie bez gier wartych naszej uwagi. Szerzej napiszemy niebawem...

No i proszę – znowu Banan nie odpowie na Wasze listy, bo właśnie praży się w kalifornijskim słońcu, zajada hot-dogi i wypasione fatburgery, a także gra w te wszystkie fajne, nowe i totalnie jeszcze nieograne przez nikogo produkcje. Wcale mu nie zazdroszczę – akurat siedzę przed monitorem, za oknem leje, typowa polska wiosna. Super. W każdym razie, dziś faq w wersji mini, a jeśli chcecie, by dział wrócił do starej objętości – po prostu piszcie. Pytajcie, dzielcie się przemyśleniami, skomentujcie ostatni numer. Aha, do Banana oczywiście, ja tu tylko sprzątam. [Gulash] banan@neo-plus.pl

5.Czy Tenchu wydano na PieCa (koleś się spiera, że tak)?

Koleś ściemnia. Activision przymierzało się kiedyś do konwersji, ale odpuściło sobie temat. Załóż się z nim o pięć dych, będzie na N64.

Na końcu moje spostrzeżenie, że wy to jednak macie zajebistą pracę. Gracie całe dnie, piszecie o tym i jeszcze dostajecie za to kasę. Jeśli istnieje niebo (jestem ateistą), to musi nim być redakcja pisma o konsolach. Normalnie wam zazdroszczę. Na końcu mogę wam zaoferować swe skromne usługi jako felietonista. Podajcie tylko temat (najlepiej coś o starych grach) a ja postaram się o tym napisać.
No to pozdrowienia dla całej redakcji, także Hall of Fame. Aha, chociaż jeden z Was ma mi odpisać, OK?
Sayonara!
Maciej

Faktycznie lubię swoją pracę. I przypuszczam, że każda z osób współtworzących N+ ją lubi. Ale nie zawsze wygląda to tak cukierkowo, jak się wszystkim wydaje. Bo samo tworzenie pisma nie polega na graniu całymi dniami i pisaniu. Za każdym wydrukowanym tekstem stoi kilka osób: autor, redaktor, grafik, korektor, redaktor naczelny. Niektóre teksty są pisane po kilka razy, nad niektórymi redaktor i korektor siedzą godzinami. Są jeszcze sprawy natury technicznej, organizacyjnej (bo wydawnictwo to przecież zwykła firma) i masa innych upierdliwych kwestii. Dość powiedzieć, że przy produkcji tego numeru nauczyłem się spać co drugą noc, a Marcellusowi ostatnio stykają dwie godziny snu na dobę (na kanapie w redakcji). Po prostu w magazynie o grach video nie sposób jest wszystkiego zaplanować z góry. Wyobrażasz sobie taką sytuację: dwa dni przed oddaniem materiału do druku dzwoni dystrybutor z hasłem „Mam grywalne to i to! Chcecie?" No proste, że chcemy. I cały misterny plan się wali, bo siadamy nad grą i szykujemy kolejny niezaplanowany wcześniej materiał. A co do felietonu – wal śmiało. Zadaję temat: „Wpływ lodowca na owłosienie białych myszek i ewolucję Super Mario".

STIGA ROZTERKI

Witam szanowną redakcję
Nazywam się Stig i jestem waszym stałym czytelnikiem. Ostatni numer (76) nakłonił mnie do napisania tego listu. Z uwagi na to, iż dział FAQ służy do wypowiadania się, postanowiłem to właśnie zrobić.
Możliwe, że to co napiszę nie będzie nikogo obchodziło, ale chciałbym uścisnąć dłoń autorowi ostatnich „OPOWIEŚCI Z KRYPTY", czyli Grabarzowi. Otóż pisze on tam, o 7 głównych grzechach recenzentów i opisuje poszczególne z nich. Człowieku, dzięki, że o tym wspomniałeś. Może nareszcie ci pseudo-gracze zrozumieją, kto to jest recenzent. Bo jak do tej pory, to myśleli chyba, że mają do czynienia z kołkami, które nie myślą, nie mówią, nic nie wiedzą i nie potrafią sobie „de" podetrzeć (przepraszam za zamierzone uniesienie).
Sam jestem redaktorem serwisu Arena Gier (www.gry.valkiria.net) i wiele razy w mailach od czytelników dostawałem słowa krytyki. Oczywiście nie mam nic przeciwko krytyce, doceniam ją, bo pokazuje mi, ile jeszcze muszę włożyć pracy w to, co daje mi satysfakcję. Ale od razu denerwują mnie gadki w stylu „Jakie ty masz pojęcie, o tej grze?! Chyba jej nie przeszedłeś, bo zapomniałeś powiedzieć o komarze w lokacji B, który gryzie bohatera w dupsko, a on się drapie. I ty się masz za recenzenta? Już moja babcia, gdyby żyła, napisałaby to lepiej."
Zastanawiacie się teraz pewnie, o czym ja pieprzę, skoro Grabarz nic takiego nie napisał. Pewnie, że nie napisał tego dosłownie, bo gdyby zrobił to tak, jak ja, to pewnie spotkałby się z gigabajtami wiadomości „jaki to on nie jest" itp. A tak proszę, wszystko zwalam na siebie (w końcu krytyka to coś, co lubię najbardziej:). Maile, trojany, wirusy, gierki flash z moją karykaturą proszę nadsyłać na stig@poczta.valkiria.net.
Serdecznie dziękuję redakcji N+ i życzę dalszych sukcesów.
Pozdrawiam.
Stig

**Teksty Grabarza różnie można zinterpretować i odczytać, bo szlachetny ów mąż błyskotliwie włada piórem, a w jego tekstach nierzadko znajdziecie drugie i trzecie dno. Na przykład biorąc czwartą literę z każdego następującego po sobie wyrazu i pisząc to od tyłu uzyskacie prawdziwy przekaz, z rozsmarowanymi na ścianach wnętrznościami, orgią, czarnym kotem i posążkiem brodatego i rogatego dziada... Eee... Sorry, znów mnie poniosło.
No więc problem, który poruszasz, moim zdaniem ma inne podłoże: spory procent ludzi jak już kupi jakąś grę, to automatycznie staje się jej fanami. A fan ma to do siebie, że czasem nie dostrzega wad tego, czego jest fanem oraz to, że wie wszystko o tym, czego jest fanem. Wiadomo, że recenzenci grają na czas i wiadomo, że nie mają zbyt wielu wolnych chwil na lizanie ścian w grze, którą mają zrecenzować – bo w kolejce czekają następne tytuły. Niemniej jednak naszym zdaniem recenzja polega na wypunktowaniu w tekście (w mniej lub bardziej otwarty sposób) zalet i wad produktu, który kosztuje przecież niemałą kasę. I tego się trzymajmy. To, że ktoś może mieć inne zdanie to też przecież normalne (ile razy krzywię się czytając negatywne recenzje filmu, który mi się niezwykle podobał). Tak było, jest i będzie – nie zadowolisz przecież wszystkich. Powodzenia i sukcesów życzę.**

NO FUTURE...

Witam
W liście tym chcę poruszyć temat tworzenia gier w dalekiej przyszłości. Czytałem już różne wypowiedzi ludzi, opisujących jak będą wyglądać gry za wiele lat.

Taak, ostatnio sporo osób zabiera głos w tym temacie. Oto kolejny z nich...

Jedni piszą, że będzie się zakładać na głowę specjalne „coś", które przeniesie nas w świat gry, gdzie wszystko będziemy nie tylko widzieć i słyszeć, ale też czuć, dotykać, odczuwać ból, itd. Grabarz kiedyś pisał, że dojdzie do tego, że grać będziemy podczas snu. Cóż za bezsens – mam rozumieć, że jak przyjdzie do mnie na chatę kilku kumpli, to żeby pograć np. w multiplayer w Halo 15 lub Tekkena 18 to będziemy musieli najpierw położyć się do łóżka i zasnąć? Debilny pomysł...

A moim zdaniem zajebisty. Naprawdę sądzisz, że mając możliwość przeżywania gry każdym zmysłem, bez skrępowania na przykład podzielonym ekranem, Ty i Twoi kumple będziecie się ściskać przed telewizorem tłukąc w multi na 4-osobowym splicie? A tak każdy zaśnie w swoim domu i obudzi się w poszarpanej panterce, z giwerą w łapie... Normalnie Total Recall...

...zdecydowanie to pierwsze rozwiązanie jest bardziej prawdopodobne i na tym się skupię, jednak od zupełnie innej strony. Niech mi ktoś powie, jak takie gry będą powstawać? Jeżeli „całym sobą" będziemy przenosić się w świat takiej gry, to chyba proces produkcyjny również musi się na tym opierać. Czyli co, mam rozumieć, że kilkudziesięciu programistów, przez kilka lat, po kilkanaście godzin dziennie siedzi z podpiętym do czerepu kablem w jakiejś wirtualnej rzeczywistości? Coś nie bardzo w to wierzę.
Ale zostawmy biednych programistów w spokoju, może dla nich powstaną zestawy developerskie, podobne do obecnych, gdzie wszystko będzie się tworzyło na ekranie monitora, być może z wykorzystaniem pecetów (jakaś specjalna wersja Windowsa? buchacha). Jednak co tu nie mówić, to ktoś będzie musiał te gry testować. I tu dochodzimy do sedna, mianowicie betatesterzy.
Stary, wyobrażasz sobie tych ludzi, którzy przez kilka lat, po kilkanaście godzin dziennie „żyją" w takiej mocno niedorobionej grze i szukają błędów? Jeszcze pół biedy, jeżeli będą to wyścigi, lub kolorowe platformówki, ale wyobraź sobie jakąś mroczną przygodówkę. Są jacyś chętni, aby zgłosić się do Konami, jak będą potrzebować ludzi do testowania mocno zabugowanego Silent Hill 20? Nie chce być złym prorokiem, ale może być tak, że po kilku latach tacy ludzie dorobią się jakiejś nowej choroby psychicznej, która obecnie jest nieznana, bo nie istnieje. Zobaczymy jak to będzie, jednak z tego miejsca pragnę zakrzyknąć do wszystkich producentów, którzy będą tworzyć kiedyś takie gry: BĘDZIECIE MIELI MOCNO PRZERĄBANE!!!

Hehe no fakt, nikt jeszcze nie zastanawiał się nad aspektem betatestowania gier przyszłości. Ze swojej strony mogę zapewnić Cię, że jeśli będą za to płacić, to znajdą się tabuny chętnych, jak do wszystkiego, za co płacą. O komentarz, polemikę i pomysły poproszę czytelników.

FORUM

TOPIC: Jaką konsolę Next-Gen kupisz?

Rozmowy świeżo po prezentacjach na E3.

Dziobak_: Chciałbym wiedzieć jaką konsolę Next-Gen kupicie i czym będziecie się kierować. Ja, mam PS2, ale chyba przerzucę się na konsolę Billa Gatesa, ale tego nie jestem do końca pewien. Przy wyborze będę się sugerował grafą i grami.

xelloss: Ja oczywiście wybieram X360. Gry i grafa na pewno będą boskie i na Xboxie i na PS3, ale najważniejszy jest dla mnie bezkonkurencyjny system online. Na razie o Revo nic nie wiem, więc póki co nie mogę się na to zdecydować, ale raczej nie ma szans w moim przypadku na więcej niż jedną platformę – powiedzmy ze PS3 będzie kosztować tysiąc złotych, a to się równa niemal 10 grom (oczywiście nie nowościom, ale gier raczej nie kupuję natychmiast po premierze), a wolę mieć 10 gier niż 1 bezużyteczny sprzęt więcej.

Blizzard Beast: Z całą pewnością będę kierował się grami. Dlatego najpierw kupię Xboxa 360 oraz Perfect Dark Zero i Live'a. Na tej platformie w tytuły będę zaopatrywał się na pewno do kupna PS3, potem zobaczę, która platforma stanie się moja „główną" i czy w ogóle będzie taka jedna. Na pewno Live przytrzyma mnie przy Xie na długo. W następnej kolejności pewnie kupię Revo, zwłaszcza, że cena powinna być mocno konkurencyjna. Kupię głównie z powodu wstecznej kompatybilności z poprzednimi maszynami Ninny (nie mam żadnej na własność) i może z jedną – dwiema grami (Metroid Prime 3). Na samym końcu kupie PS3, jednak pewnie dopiero w 2007, poczekam po prostu, aż cena konsoli trochę spadnie i pokażą się interesujące mnie gry – MGS4, GT5, Getaway 3 i Killzone 2.

DrNo: X360 (głównie dla Halo3 i Live'a) i PS3 (tu tych powodów jest o wiele więcej).

Raxer: Najpierw Xbox360 (ze względu na to, co oferuje MS i czas premiery – nie mam zamiaru czekać ponad pół roku więcej na next-gena), potem PS3.

Frank Jaeger: Xbox 360 – maasa powodów, najważniejszy to Halo 3. Potem PS3 – no, jakieś exclusivy godne uwagi będzie mieć. Revo – (chociaż wolałbym, żeby się nazywało Nintendo On) kupię chociażby po to, żeby mieć.

1qaz1q: Na chwile obecną najbardziej interesuje mnie X360. Niby PS3 jest mocniejsze, ale tak naprawdę przez pierwsze 2 lata tej różnicy nikt nie dostrzeże, a oprócz tego liczy się w co będę mógł zagrać. A pod tym względem bezapelacyjnie wygrywa dla mnie nowy Xbox. Przede wszystkim na X360 RARE robi gry, a sama myśl o PDZ doprowadza mnie do ekstazy; do tego dojdzie Kameo, które ma w sobie coś z gier Nintendo, świetnie zapowiadające się PGR3, DOA4. Jest tego jeszcze trochę – po prostu mam już wybrane gry na X360, w które bardzo bym chciał zagrać. Do tego jeszcze dochodzi piękny pad. (...) Oprócz tego, X360 będzie już w tym roku, a ja jestem w tej chwili bardzo napalony na next-geny. Przejdę wszystko, co mam do przejścia na current geny i przesiadam się na X360. Potem dokupię Revo – wiem, że nic nie wiadomo o tej konsoli, ale po prostu nie wyrobiłbym, gdybym nie przeszedł Metroida 3 czy nowej Zeldy. Zresztą wszystko na to wskazuje, że Revo będzie świetnym dodatkiem do X360, bo będzie oferować coś 'innego'. PS3 na razie mnie nie ciekawi – jest brzydka, ma paskudnego pada, prawdopodobnie będzie sporo kosztować i nie zapowiedziano na nią nic, co by spowodowało szybsze bicie serca. MGS4 niby jest, ale nawet screenów nie zapodali, wiec nawet nie mam jak się na ta grę napalić. Jednym słowem - na chwilę obecną X360.

Mc'John: Dążyć będę do wszystkich trzech konsol. A na pierwszy ogień pójdzie... – X360. Ze względu na czas premiery. I cenę przede wszystkim – no dobra, gry też pozamiatają. Revo też kupię raczej na pewno – choćby z przywiązania do Nintendo i dla Metroid Prime 3. A PS3? Pożyjemy, zobaczymy.

Kaxi: Zagłosowałem na Xbox 360 i Revo, ale nie jest to jeszcze 100%. Zapewne do końca roku wszystko się wyjaśni.

Ryo-San: Na 100% Xbox 360 i to w dzień premiery europejskiej. Jeżeli konsola nie zawiedzie i da mi minimum tyle radochy co Xbox the First to PS3 kupie dopiero po pierwszej obniżce cen... w przeciwnym wypadku nowe dziecko Sony wciągnę też z dniem premiery europejskiej. Co do Revo to czekam na konkrety ze strony Nintendo.

Ganon: Moj wybór padł na X360 i Revolution. Nowe dziecko Nintendo będę miał od rewolucji i znanych serii, bez których żyć nie mogę. A X360 od nowych, w które nie miałem okazji zagrać, od PDZero, i od gier Rare. Potrzebuje świeżego powiewu, rożnych klimatów.

Debeef: Jak już pisałem, kupiłem 2 maszynki Sony i żadna mnie nie zawiodła, przy trzeciej też się chyba nie zawiodę, więc wybieram PS3.

KONKURS!

Do wygrania trzy zestawy z METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER, w skład których wchodzą: gra, koszulka i fachowy notatnik!

PYTANIE: która z wymienionych postaci pojawiła się we wszystkich grach z serii MGS, w które można było zagrać na PS2:

A) Slasher Hawk
B) Ocelot
C) Otacon

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat.
Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

nr 77 czerwiec 2005
(06/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Cubituss, Vandariel, Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

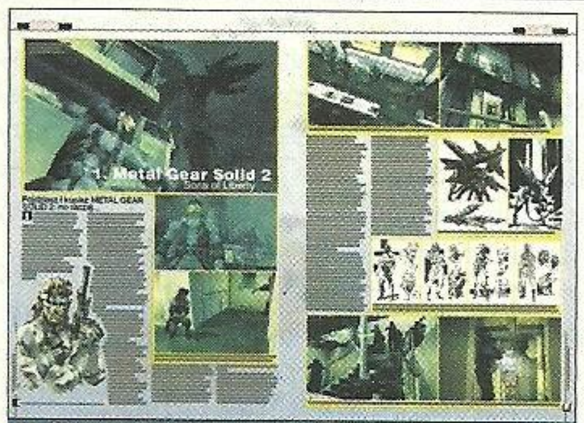
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

O dziwo, w czerwcu 2000 także zaprezentowaliśmy relację z Electronic Entertainment Expo, w której spróbowaliśmy przedstawić kilkanaście tytułów robiących na nas największe wrażenie. Ekscytacja Metal Gear Solid, czy prezentacją niesławnego Bleemcasta to sprawy oczywiste... Ale jakim cudem w naszym Top 15 z E3 znalazła się zręcznościówka Segi o ciężarówkach – 18 Wheeler American Pro Trucker – tego nie wie nikt. Wtedy także pojawiła się angielska wersja Vagrant Story, jednej z najbardziej wyznawanych przez nas gier Square. Ogólnie jednak miesiąc był raczej przeciętny; PS one zaczynało się, niestety, kończyć.



„Od momentu, kiedy żołnierze stawiają swe pierwsze kroki na pokładzie jesteśmy potraktowani ucztą, jakiej nie powstydziłaby się żadna produkcja filmowa. Cała prezentacja gry miała miejsce w czasie rzeczywistym i efekty po prostu zmiatały. Krople deszczu rozbryzgujące się na pochylonych, przemykających z wyciągniętymi karabinami sylwetkach ludzi, efekty rozmycia wstrząsanego podmuchami wiatru pokładu, walące pioruny..."

Importowaliśmy trochę tytułów na PS2 i na początku zapowiadało się to wszystko dość słabo. „Ciężko już tutaj mówić o przypadku. Wygląda na to, że są to gry nieprzemyślane, przygotowane na chybcika i mające za zadanie zapchanie miejsca na półkach sklepów. Aha. Zauważyliście. No dobra – zapełniam. Faktycznie o SKY SURFER nie ma juz czego napisać i sprawdzam co zdanie, ile jeszcze zostało znaków do zakończenia tekstu. O. Koniec."

TO BYŁO NA TOPIE

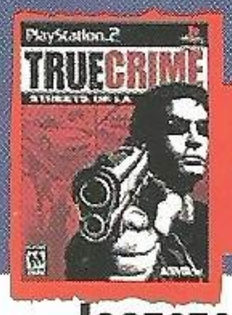
WILD ARMS 2 na PS one. „Wszystko ci się podoba, dopóki nie dojedziesz do drugiego kompaktu. Tak samo jak z platfusem, jest wiele osób którym on nie przeszkadza... Po 45 godzinach jest szóstka." – 6/10.

GEKIDO na PS one „każda z postaci ma kilkanaście kombosów, które poznaje się podczas gry. Nawet nie wiecie jaka to radocha! To co się dzieje na ekranie sięga geniuszu bogów z Capcomu!" – 8/10.

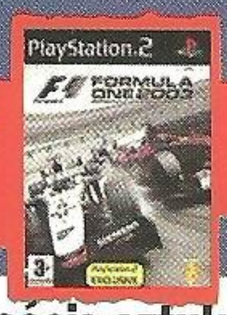
RED DOG na Dreamcasta „RED DOG to raczej kawałek solidnego rzemiosła, z fajnym pojazdem i ciekawymi pomysłami (poruszający się na boki pojazd na kółkach czy fajnie zrobiona tarcza)" – 7/10.

VAGRANT STORY na PS one. „...jedna z najlepszych gier, jakie zaszczyciły pierwszą konsolę Sony. Jeszcze pięć lat minie do czasu, aż gry tego pokroju pojawią się na PlayStation 2." Ocena: 9/10

Sprawdź nowy fajniejszy sklep EXE: www.fajny.pl



TRUE CRIME W EXE ZA 59,-



F1 2003 W EXE 59,-

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Jeszcze tylko kilkanaście sztuk

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Dragon's Lair 2	39	Tiger Woods 2004	79	Colin 4	119	R:Racing Victory	169	POOL PARADISE (Snooker)	199
Time travellers + okulary	39	Tony Hawks 4	79	Evolution Skateborading	119	Devil May Cry 3	176	PSI OPS Mindgate Conspiracy	199
NBA LIVE 2002	69	TY TYSMANIAN TIGER 2		Evolution Snowboardnig	119	BATMAN BEGINS	179	Richard Burns Rally	199
Time Spliters	69	BUSH RESCUE	79	Getaway Black Monday	119	Fight Night 2004	179	Spy Hunter	199
007 Everything or Nothing	79	Viewtiful Joe	79	KILLZONE	119	FIGHT NIGHT Round 2	179	WRC 4	199
BURNOUT 2	79	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	Ninja Assault	119	JAK 3	179	Ace Combat 5 SquadronLeader	219
Catwoman	79	WRC 2 Extreme	79	Shadow Hearts	119	FIFA 2005	185	Max Payne 2	219
Conflict Desert Storm	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Silent Hill 4 the room	119	Fifa Street	185	Smash Court Tennis 2	219
Disney ExtremeSkateAdventure	79	Final Fantasy X	89	Spiderman 2	119	NBA 2005	185	LMA Manager 2005	219
DJ Decs and FX	79	Gran Tourismo 3	89	STUNTMAN	119	NFL Street 2	185	Mercenaries	229
FIFA 2004	79	Gran Turismo Concept	89	TonyHawk's Undergrond	119	NHL 2005	185	Shrek	229
Final Fantasy X-2	79	Harry Potter Komnata taj.	89	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119	Resident Evil Outbreak	185	SING STAR + MIKROFONY	229
Getaway	79	Jak 2 Renegade	89	XIII	119	Shadow of Rome	185	X-Men Legends	229
Goldeneye Rogue Agent	79	Jak and dexter	89	Bad Boys 2	129	UEFA Champions League 05	185	EYE Toy Play 2 + kamera	239
Harry Potter Quidditche	79	Kingdoms Heart	89	GTA VICE CITY	129	Onimusha 3	185	Ratchet and Clank 3	239
JB 007 Agent Under Fire	79	Ratchet & Clank2	89	King of Fighters Saga Contin.	129	Battle Engline Aquilla	189	Sly Raccoon 2	239
JB 007 Night Fire	79	Socom	89	Ape Escape 2	139	Bloodrayne	189		
Lord of the rings 2 Towers	79	SOCOM 2	89	Baldurs gate DA 2	139	Harry Potter Więzień Azka	189	JOYPAD Dualshock Sony	99
Lord of theRings Powr.Króla	79	WRC 3	89	Burnout 3	139	Rugby 2005	189	JOYPAD SAITEK RX	69,9
Magix Music Maker	79	Enter the matrix	99	METAL SLUG 3	139	Silent Scope 3	189	SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje Lub www.fajny.pl	
Medal of Honor Frontline	79	Freedom Fighters	99	Centre Court: Hard Hitter2	139	Simpson Road Rage	189		
Medal of Honor Rising Sun	79	Ghosthunter	99	Splashdown 2	139	Socom 2 + słuchawki	189	KABEL S-Video oryg. Sony	129,9
Need for Speed Underground	79	Gran Turismo 4 Prologue	99	Destruction Derby Arenas	149	War of the Monsters	189	KierownicaSAITEK Rx500	249,9
NHL Hitz Pro	79	NBA Live 2003	99	Great Escape	149	Alpine Racer 3	199	PILOT do PS2 oryginał	59,9
Raging Blades	79	Rally Fusion:Race of Champ	99	RUNE	149	Amplitude	199	Action Replay MAX	199
Ratchet & Clank	79	Syphon Filter: The Omega	99	Sly Raccoon	149	Broken Sword SleepingDragon	199	JOYPAD Analog.SoftTouch	69,9
Puyo Pop Fever	79	Tekken 4	99	Euro 2004	159	Champions of Norrath	199	Kabel LINK	19,9
Star Trek Shattered Universe	79	Tekken Tag	99	Futurama	159	Contra	199	Kabel Optyczny	49,9
Sims	79	Teenage Ninja Turtles	99	Gregory Horror Show	159	Def Jam Fight for NY	199	KABEL RGB/AV	29,9
Sims Bust'in out	79	CENA KILLER Mortal Kombat Deception 99 ZŁ.		Primal	159	F1 2004	199	KLAWIATURA	109,9
Spiderman The Movie	79			Rise to Honor	159	Gladius	199	Podstawka do ps2 CZARNA	29,9
SSX 3	79			Black and Bruised	169	Gran Turismo 4	199	Podstawka do ps2 SREBRNA	29,9
SSX tricky	79			EYE Toy Play 2	169	Indiana Jones&Emp.Tomb	199	Przedłużacz do joypada	19,9
Tenchu Wrath of Heaven	79	Casper	119	Mark of Kri	169	Metal Gear Solid 3	199		
TERMINATOR 3	79	Chaos Legion	119	No one lives forever	169	BA Street v3	199		

GADŻETY za DARMO

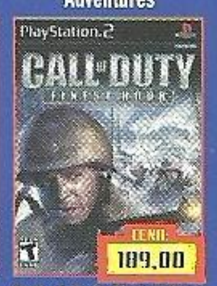
Medal of Honor European Asault

Jackie Chan Adventures

Star Wars Episod 3 Rvenge of sith

GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4



Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maxtmum Impact

Ace Combat 5

Codziennie sprawdzamy ceny fajny.pl

DJ Decks

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell Pand.Tom.

KILL ZONE

Splinter Cell Chaos Theory

Shadow of Rome

Batman Begins

Colin 2005

NBA Live 2005

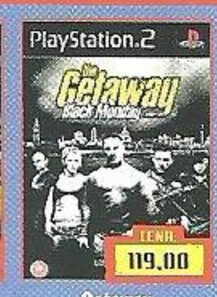
SPIDERMAN 2

Najlepsze ceny w tym kraju www.fajny.pl

Metal Slug 3

Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2



Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves

Tony Hawk Underground 2

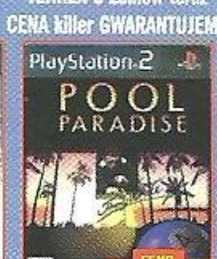
King of Fighters Saga Continues

TEKKEN 5 Zamów teraz CENA killer GWARANTUJEMY

Midnight Club 3

The PUNISHER

Syberia 2



Pool Paradise

Fifa Street

Playboy Mansion

Kya Dark Lineaga

Constantine

PC | PS2 | PS ONE | PSP

GRY GAME CUBE

18 Wheeler	119	Metroid Prime	139
Aggressive Inline	119	Metroid Prime 2	199
Batman DarkTommorow	69	Mortal Kombat DA	139
Bond 007 Everything or Noth..	79	NBA courtside 2002	139
Bond 007 Nightfire	79	NBA Street v3	189
Catwoman	109	NFS HotPursuit 2	119
Call of Duty Finest Hour	229	NFS Underground	79
Cel Damage	99	NFS Underground2	189
Crazy taxi	119	Pikmin	99
Dakar 2	99	Pikmin 2	229
Doshin the Giant	99	Pokemon Colosseum	229
Drome racer	119	Prince of persia	239
Disney Magical Mirror	119	RAINBOW SIX 3	119
Donkey konga PAK	239	Rally Championship	99
F1 Career Challenge	79	RESIDENT EVIL 4	218
Final Fantasy Crystal Cronicles	189	Soul Calibur2	139
Fifa World Cup 2002	109	Shark Tale (rybki z ferajny)	229
Fifa 2003	79	Shreek 2	229
Fifa 2004	79	Sims Bustin Out	79
Fifa Street	185	Spiderman	49
FIGHT NIGHT Round 2	179	Spiderman 2 the movie	229
Harry Potter komnata tajem	79	Super Mario Sunshine	119
Harry Potter Quidditche	79	Tony Hawks Underground 2	229
ISS 3	139	UEFA Champions League 05	199
LOTR Return of the King	79	Ty Tysmanian Tiger	99
LOTR Third Age	189	Ty Tysmanian Tiger 2	79
Luigi`s Mansion	129	UFC	119
Mario Party 5	139	Zelda	139
Medal of Honor Rising Sun	79	XMEN Wolverines Rev	119
Medal of Honor Frontline	79		
Mercedes World Racing	179	Karta 4 MB Joytech	59,90
Metal Gear Solid TS	249	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Breath of Fire	99,9	Pinball Challenge	99,9
Bond Everyth/nothing	119,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pokemon Rubby	199,9
Castlevania	159,9	Pokemon Sapphire	199,9
Chessmaster	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Driven	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Duken Nuken	99,9	PRINCE OF PERSIA	99,9
Extreme Ghostbusters	99,9	ScoobyDoo Mystery Mayhem	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,0	Sum of all Fears	69,9
Gremlins	99,9	Super Mario	189,9
Hugo Bukkazoom	169,9	SWORD OF MANA	169,9
Jazz JackRabbit	149,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	Terminator 3	99,9
Lost Vikings	99,9	The Scorpion King	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Rainbow Six	169,9
Mega Man 2	99,9	Turok Evolution	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wario Land 4	189,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

Konsola Gameboy SP
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 449,-

PS2 komplet+SingStar = 799,-
PS2 komplet+Getaway B.M.=799,-
PS2 komplet+Metal Slug 3=799,-

KONSOLA + GRA A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET I SPYTAJ O AKTUALNĄ CENĘ

KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

CENA: 699,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
CENA: 199,-

DUAL SCREEN
cena oczywiście najlepsza 645,- zł
w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,00
Project Rub / Feel the Magic	175,00
PGA Tour Golf 2005	139,00
Mr. Driller	175,00
Pokemon Dash	175,00
Polarium	139,00
The Urbz	139,00
Super Mario 64	175,00
ZOO KEEPER	175,00

wkrótce więcej gier !!!

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!!
a 2 karty kosztują tylko 169 zł
TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 119,-

FF 1+2 Origins 129,-

PS ONE – UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass	69,9	Final Fantasy IV+V	119,9	Medal of Honor + MOH Under	79,9	Smurfs	99,9	Worms	69,9
Alone in the dark	99,9	Firebugs	119,9	Micro Maniacs	69,9	Speed Freaks	69,9	Worms Pinball	99,9
Baby Felix Tennis	39,9	Formula 1 arcade	99,9	Mike Tyson Boxing	99,9	Stuart Little 2	99,9	Xevoius 3D/G+	89,9
Barbie Race&Ride	99,9	Formuła 1 '01	99,9	NHL 2000 Live	59,9	Super Star Soccer Pro	99,9		
Bond007:World isnt enought	39,9	Forsaken	129,9	NFS Porsche+MototRacer	79,9	Syphon Filter II 2CD oem	99,9	Karta pamięci 1 szt.	19,9
Buster and The Beanstalk	99,9	G-Police2:Weapons of Justice	99,9	Need For Speed 5 Porsche	39,9	The Hoobs	99,9	Karta pamięci 3 szt.	45,9
California Surfing	59,9	Gungage	59,9	One Piece Mansion	59,9	Theme Park World	49,9	Joypad	39,9
Cleopatra Fortune	69,9	Harry Potter Komnata Tajem	39,9	PGA European Tour Golf	69,9	Tiger Woods 99	69,9	Torba Playstation	69,9
Crisisbeat	69,9	Harry Potter Kamień Filozof	39,9	Pipe Mania 3D	59,9	Time Crisis Project Titan	99,9		
Destrega	99,9	In Cold Blood 2CD - oem	79,9	Puznic	49,9	TOCA 2	99,9		
Driver2	99,9	Kiss Pinball	69,9	Rapid Racer	69,9	Triple Play Baseball 2000	99,9		
Egypt II Heliopolis Prophecy	69,9	Kurushi Final	119,9	Rugrats Search for Reptar	49,9	UM Jammer Lammy	99,9		
Evo Space Adventure	39,9	Legend of Dragon 4CD oem	99,9	Rugrats Studio Tour	49,9	Urban Chaos	139,9		
Fade To Black	69,9	Lego Racers	99,9	Shadowman	59,9	Victory Boxing	69,9		
FIFA 2005	79,9	Magical Tetris Challenge	99,9	Silent Bober	99,9	Winnie The Pooh	99,9		
Final Fantasy 1+2	129,9	Medal of Honor Underground	39,9	Sled Storm	99,9	Wipeout	99,9		

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002
FAKSUJ: 071-3537010

DZWOŃ: od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul... Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

DUAL SCREEN | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

BITEWNA

BITWA O STALINGRAD 19.08.1942

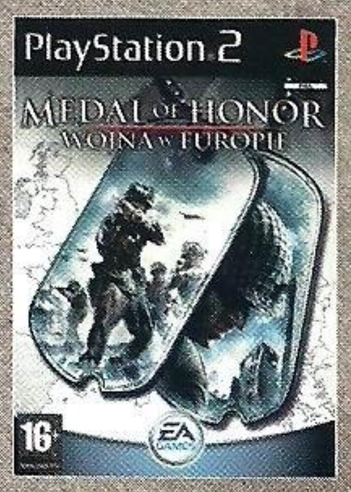
MEDAL OF HONOR
WOJNA W EUROPIE™

NIEPRZYJACIELSKA MASZYNA WOJENNA SZALEJE PO ZNISZCZONEJ EUROPIE.

Wcielisz się w postać porucznika Armii Stanów Zjednoczonych Williama Holta, agenta nowej jednostki do zadań specjalnych - Office of Strategic Services. Staniesz twarzą w twarz z atomowym zagrożeniem, zdobądź suche doki we francuskim St. Nazaire, zniszcz bazę tajnej broni w Północnej Afryce, dołącz do Rosjan, broń Stalingradu i weź udział w ostatniej kluczowej bitwie II Wojny Światowej, Bitwie o Bulge.

Los każdej bitwy, każdego miasta, każdego państwa i wreszcie całego świata jest na Twoich barkach. Adrenalina pomoże Ci poruszać się po polach bitew, wypróbuj swoją odwagę pod ostrzałem. Obejmij dowodzenie, poprowadź swój oddział do walki i przekonaj się jak zwykli żołnierze dokonują niezwykłych czynów.

mohea.ea.com **To nie zabawa. Zaciągasz się na ochotnika.**



16+ www.pegi.info

XBOX

PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

EA GAMES

Challenge Everything™